מבוכים ודרקונים

ספר הכללים



מבוכים ודרקונים

ספר הכללים



משחק מבוכים ודרקונים

תוכן העניינים

תכנון כרטיסי דרקון: טרוי דניג
ספר־הכללים: טימותי ב. בראון
ציוד כריכה: ג'ף איסלי
איורים: טרי דיקסטרה

צוות עברית:
תרגום לעברית: שחר פרי וגבע פרי
עורך ראשי: גבע פרי
עריכה לשונית: שרה בוני
הגהות: נטע בירן, גיא פרי
צילום קופסה: גיורא שלמי
תודה מיוחדת ליהושע גרינפלד ומשפחתו
הפקה: גיא פרי - *מיצוב בינלאומי בע"מ*
גרפיקה ועיצוב לוגו: קרול דלקנהו
סדר: *טופ־טייפ*
דפוס: טופרינט בע"מ

מוצר זה מבוסס על מבוכים ודרקונים המקורי מאת גרי גייגאקס ודייב ארנסון.

מו"ל: *מיצוב בינלאומי בע"מ*
רח' גליקסון 2, ת"א 63141
טל: 5250775(03)
פקס: 5282689(03)

נדפס בישראל
מסת"ב ISBN 965-437-047-6

ברוכים הבאים למשחק ***מבוכים ודרקונים***

דמיין לעצמך שאתה וחבריך הנכם גיבורי עולם קסום. עיסוקכם הוא מלחמה במפלצות נוראיות, חקירת טירות עתיקות, השבת אוצרות אבודים.

המשחק ***מבוכים ודרקונים*** הוא משחק־תפקידים המתרחש בעולם מהסוג הזה. במהלך המשחק אתה מדמה שאתה דמות. ייתכן שתהיה לוחם גאה או מכשף ערמומי. אתה וחבריך משתמשים בכללי המשחק, על־מנת לשחק את הסיפור. לאורך הדרך, אתה יכול לזכות בתהילה, באוצר ובעצמה עבור הדמות שלך. אתה וחבריך עובדים יחד, במקום זה נגד זה.

אבל מי מנצח במשחק הזה אם כולכם עובדים ביחד? אתם מנצחים ומפסידים כקבוצה. כל פגישת משחק היא אתגר לך ולחבריך לסיים משימה קשה. ייתכן שהמשימה תהיה לגרש קוסם רשע מעיירה. ייתכן שהיא תהיה לגבור על דרקון רב עוצמה, או להימלט ממבוך עמוק ואפל. אם אתה וחבריך משלימים את המשימה, כולכם מנצחים.

שליט המבוך

שליט המבוך הוא מיזוג בין שופט ומספר הסיפור. הוא שחקן מיוחד. הוא מפרש את חוקי המשחק ומשחק את תפקידי כל הדמויות והיצורים שהדמויות האחרות פוגשות. ככל שההרפתקה מתפתחת, שליט המבוך מתאם את הסיפור. זה כאילו שכותב ההרפתקה משחק איתכם.

כמו־כן, שליט המבוך מיישם את כללי המשחק. הוא מחליט אם דברים מסויימים אפשריים, ומוודא שכל השחקנים מקבלים יחס הוגן ונהנים. אם אתה הוא שליט המבוך, אסור לך לנקוט עמדה. עליך להתנהג תמיד בהגינות, מבלי לתת יתרון למפלצות או לשחקנים.

כיצד להשתמש בספר זה

אם מעולם לא שיחקת במשחק־תפקידים, כרטיסי הדרקון ינחו אותך בלימוד המשחק ***מבוכים ודרקונים***. ספר כללים זה יהא שימושי יותר לאחר שתסיים את סדרת הלימוד.

לאחר שלמדת את המשחק, ספר זה ישמש לך כספר עזר.

הספר מאורגן בשלוש רשימות נפרדות, אשר יעזרו לך למצוא במהירות את הכלל שאתה מחפש.

תוכן העניינים: כל פרק מכסה נושא אחד במשחק ***מבוכים ודרקונים***. לדוגמא, אם אתה צריך לדעת איך ליצור דמות, עיין בפרק "דמויות".

מילון מושגים: מילון המושגים הוא רשימה של מילות משחק והגדרותיהן. שכחת מהי קוביית פגיעה? חפש את המילה במילון המושגים.

השימוש בקוביות

לעיתים ירצו הדמויות לעשות משהו שמעורב בו גורם של מזל. נאמר שמישהו רוצה לקפוץ על סוס דוהר. ייתכן שהוא יצליח וייתכן שלא. אתה יכול לגלגל קובייה על־מנת לקבוע האם הפעולה מצליחה. במשחק ***מבוכים ודרקונים*** יש מספר רב של קוביות שונות: קוביות של 4, 6, 8, 10, 12 ואפילו 20 פאות. קובייה בעלת ארבע פאות נראית כמו פירמידה. גלגל אותה על השולחן. קרא את המספרים הנמצאים בתחתיתו של כל צד. מספר זה הוא התוצאה.

כאשר אתה מגלגל קובייה בעלת שש פאות או יותר, צד אחד תמיד נוחת כלפי מעלה. המספר המופיע על צד זה הוא התוצאה. בקובייה בעלת 10 הפאות, המספר אפס מייצג את המספר עשר, ברוב המקרים.

אתה יכול להשתמש בקובייה בעלת 10 הפאות על־מנת לקבוע אחוזים (מספר מ־1 עד 100). גלגל את הקובייה פעם אחת. המספר המתקבל הוא ספרת העשרות. התייחס אל האפס כאפס עשרות. גלגל בשנית. הספרה המתקבלת היא ספרת האחדות. אם תוצאת שני הגילגולים היא 0, התוצאה היא מאה.

לעיתים קרובות נשתמש בראשי־תיבות, כשאנו מתייחסים לקוביות שונות: 'ק', ואחריו מספר הפאות של הקובייה. לדוגמא, 'ק6' מתייחס לקובייה בעלת 6 פאות. אנו משתמשים בקיצור מיוחד כשאנו מתייחסים לקוביית אחוזים: 'ק%'.

אין קוביות בעלות שתיים או שלוש פאות, אבל אנחנו יכולים לאלתר. נשתמש במטבע עבור ק2: עץ הוא 1 ופלי הוא 2. כדי ליצור ק3, גלגל ק6, חלק את התוצאה ב־2 ועגל כלפי מעלה.

לעיתים קרובות מופיע מספר לפני ה'ק' וגם אחריו. מספר זה מציין את מספר הפעמים שעליך לגלגל את הקובייה (כך ש'2ק8', משמעותו גלגל קובייה בעלת שמונה פאות פעמיים). כאשר אתה מגלגל קובייה יותר מפעם אחת, חבר את תוצאות הגלגולים יחד. כלומר, '3ק6', משמעותו גלגל קובייה בעלת 6 פאות 3 פעמים וחבר את התוצאות. לדוגמא, גלגול 3ק6 וקבלת התוצאות 3, 5 ו־1 שווה 9 (9 = 1 + 5 + 3).

דף הדמות

על כריכתו האחורית של ספר הכללים תמצא את "דף הדמות". אתה רשאי לשכפל אותו לצורך שימוש במהלך המשחק, או שאתה יכול להעתיק את המידע לדף נייר.

בדף הדמות ישנם רווחים, ריבועים, עיגולים וצורות אחרות שיש לכתוב בתוכן מספרים. זה המקום שבו אתה והשחקנים עוקבים אחרי הנתונים של כל ד"ש. כמו־כן, אתה יכול לציין כמה אוצר ברשותן, איזה סוג ציוד הן נושאות וכו'. דף הדמות מסייע לזכור את הפרטים ובכך מֵקל על המשחק.

מידות תכונה

המספרים החשובים ביותר על דף הדמות הם מידות התכונה. מידות תכונה מודדות את התכונות הטבעיות של הדמויות. הן קובעות עד כמה הדמות חזקה, חכמה וזריזה. במשחק *מבוכים ודרקונים* אנו משתמשים בשש מידות התכונה על־מנת להגדיר את תכונות הדמות: כוח, תבונה, חוכמה, זריזות, כושר, כָּרִיזְמָה. מידת הכוח מודדת עד כמה הדמות חזקה. תבונה מודדת את המהירות שבה יכולה הדמות ללמוד ולהבין דברים. מידת החוכמה מודדת את ההיגיון הפשוט של הדמות. זריזות מודדת את זריזותה של הדמות ומיומנותה. מידת הכושר מודדת את מצב הבריאות הכללי של הדמות. מידת הכָּרִיזְמָה מעידה עד כמה דמויות אחרות מוצאות את הדמות מושכת וידידותית.

מידות תכונה נקבעות על־ידי גלגול 3ק6, כך שהטווח שלהן הוא 3־18. ככל שהתוצאה גבוהה יותר, כך טוב יותר. לדוגמא, דמות בעלת מידת כוח של 3 היא חלשה מאוד, בעוד דמות בעלת מידת כוח 18 היא חזקה ביותר.

דרישה ראשית

ניתן לצפות שמי שמצטיין בלחימה יהיה חזק. במשחק *מבוכים ודרקונים* זה אכן כך. על־מנת להראות שהכוח הוא התכונה החשובה ביותר של הלוחם, אנו מכנים אותה *דרישה ראשית*.

לכל סוג דמות דרישה ראשית. לכל סוג דמות ישנם כישורים אשר אותו סוג דמות מצטיין בהם, כגון לחימה, ריפוי, התגנבות וכו'. ככל שתוצאת הדמות בדרישה הראשית גבוהה יותר, כך היא תהיה מיומנת יותר ביכולת המיוחדת של סוג הדמות שלה. הדרישה הראשית לכל סוג דמות מופיעה בטבלה שלהלן:

טבלת דרישות ראשיות

לוחם	כוח
כוהן	חוכמה
קוסם	תבונה
גנב	זריזות
גמד	כוח
אֶלְף	כוח ותבונה
זוטון	כוח וזריזות

מכיון שדרישות ראשיות כל־כך חשובות, שחקן יכול לשפר את המספר שהוא גילגל בהתחלה, אבל רק כשהוא יוצר דמות חדשה. תמורת כל שתי נקודות שהשחקן מחסיר ממידת תכונה אחרת, הוא רשאי להוסיף נקודה אחת לדרישה הראשית. ישנן מספר הגבלות להמרה זו:

* ניתן לשפר רק תוצאות דרישות ראשיות.
* לא ניתן לשנות מידות כושר, כָּרִיזְמָה.
* מידת זריזות אפשר רק להעלות. אי־אפשר להוריד אותה.
* אין להוריד תכונה מסויימת אל מתחת ל־9, כדי לשפר את הדרישה הראשית.

השפעות מידות תכונה

כאשר לדמויות תוצאה גבוהה מאוד או נמוכה מאוד במידות התכונה, יש להן יתרונות או נקודות תורפה יוצאי־דופן. השפעת מידות התכונה מאפשרות לשה"מ להתאים גלגולים מסויימים במשחק. הטבלאות הבאות מסכמות את השפעות השינויים עבור כל תכונה.

חלק מתוצאות ההשפעות מוסבר בפירוט רב יותר בחלקים אחרים של הספר. לעת עתה, עליך לדעת שקוביות פגיעה הן מידה כללית לקשיחותה של הדמות. דמויות זוכות גם בנקודות ניסיון במהלך המשחק. הן מתקדמות בדרגות המקצוע שלהן – לוחם מדרגה שנייה הוא בעל עוצמה גדולה יותר מאשר לוחם מדרגה ראשונה.

טבלת השפעת ניסיון

תוצאת דרישה ראשית	התאמה לניסיון הנרכש
3־5	‎–20% מנקודות הניסיון הנרכשות
6־8	‎–10% מנקודות הניסיון הנרכשות
9־12	אין התאמה לנקודות הניסיון
13־15	‎+5% לנקודות הניסיון הנרכשות
16־18	‎+10% לנקודות הניסיון הנרכשות

התאמות לסוגי דמויות שיש להם שתי דרישות ראשיות מוסברות בתיאור סוג הדמות. בהתאמות לנקודות ניסיון משתמשים כאשר שה"מ מעניק את נקודות הניסיון בסוף ההרפתקה.

על־מנת להכפיל נקודות ניסיון באחוז מסויים, היעזר בשלושת השלבים הבאים: ראשית, הכפל את מספר נקודות הניסיון במספר האחוז (לדוגמא, על־מנת למצוא ‎+5% מ־437 נקודות ניסיון, הכפל 437 ב־5: 5x437=2,185). לאחר מכן, העבר את הנקודה העשרונית שתי ספרות שמאלה (2185 הופך להיות 21.85). לבסוף, עגל את המספר (21.85 מעוגל ל־22). זוהי ההתאמה. הסימן + אומר שיש להוסיף את ההתאמה למספר נקודות הניסיון המקורי 437 (437+22=459).

מידת כוח	השפעה
3	‎–3 לפגיעה, נזק ופתיחת דלתות
4־5	‎–2 לפגיעה, נזק ופתיחת דלתות
6־8	‎–1 לפגיעה, נזק ופתיחת דלתות
9־12	אין השפעת כוח
13־15	‎+1 לפגיעה, נזק ופתיחת דלתות
16־17	‎+2 לפגיעה, נזק ופתיחת דלתות
18	‎+3 לפגיעה, נזק ופתיחת דלתות

השפעות אלה מתייחסות לגלגולי קובייה. כל פגיעה מוצלחת גורמת נקודת נזק אחת **לפחות**, בלי להתחשב בתוצאה לאחר השפעת הכוח.

מידת תבונה	השימוש בשפות
3	מתקשה בדיבור, אינו יודע קרוא וכתוב
4־5	אינו יודע קרוא וכתוב בשפה ה"מדוברת"
6־8	מסוגל לכתוב מילים פשוטות בשפה ה"מדוברת"
9־12	יודע קרוא וכתוב בשפות האם (לרוב 2)
13־15	יודע קרוא וכתוב בשפות האם ובשפה נוספת
16־17	יודע קרוא וכתוב בשפות האם ובשתי שפות נוספות
18	יודע קרוא וכתוב בשפות האם ובשלוש שפות נוספות

בני־אדם יודעים שתי שפות אם: השפה ה"מדוברת" ושפת הנטייה. דמויי־אדם יודעים מספר שפות אם, כפי שמוסבר בתיאור סוגי הדמויות. שפות נוספות שדמויות יכולות לבחור הן דוּבְּלִינִית, דוּפְּלְגַנְגֶּרִית, דרקונית, אֶלְפִית, גמדית, גַּרְגוּלִית, ענקית, נולית, ננסית, גוּבְּלִינִית, זוּטוֹנִית, הַרְפִּית, הוּבְּגוּבְּלִינִית, קוֹבּוֹלְדִית, מֶדוּזִית, מִינוֹטָאוּרִית, עוֹגִית, אוֹרְקִית, או שפות אדם נוספות.

מידת חוכמה	השפעה על גלגול הצלה
3	-3 לגלגולי הצלה נגד קסמים
4־5	-2 לגלגולי הצלה נגד קסמים
6־8	-1 לגלגולי הצלה נגד קסמים
9־12	אין השפעה על גלגולי ההצלה
13־15	+1 לגלגולי הצלה נגד קסמים
16־17	+2 לגלגולי הצלה נגד קסמים
18	+3 לגלגולי הצלה נגד קסמים

ההשפעות על גלגולי הצלה נגד קסמים אינן כוללות גלגולי הצלה נגד נשיפת דרקון. ייתכן שתהיה להן השפעה על גלגולי הצלה נגד קרן מוות ורעל. הדבר תלוי בדרך־כלל בשאלה אם ההתקפה היא קסומה או לא. השפעות אלו משפיעות על גלגולי הצלה נגד הפיכה לאבן, נגד בדידים, ונגד מטות או לחשים.

מידת זריזות	השפעת ירי קליעים	השפעת דרג"ש
3	-3 לגלגולי פגיעה	-3 עונשין
4־5	-2 לגלגולי פגיעה	-2 עונשין
6־8	-1 לגלגולי פגיעה	-1 עונשין
9־12	אין השפעה	אין השפעה
13־15	+1 לגלגולי פגיעה	+1 בונוס
16־17	+2 לגלגולי פגיעה	+2 בונוס
18	+3 לגלגולי פגיעה	+3 בונוס

ירי הקליעים משפיע על הסיכויים לפגוע, ולא על השפעות הנזק. זכור שהשפעות דרג"ש הן הפוכות. סימן – (מינוס) משמעותו עונשין, ולכן יש להוסיף את ההשפעה לדרג"ש הבסיסי. סימן + (פלוס) משמעותו בונוס, ולכן מחסירים את המספר מהדרג"ש הבסיסי.

מידת כושר	השפעה על נקודות פגיעה
3	-3 עבור כל קוביית פגיעה
4־5	-2 עבור כל קוביית פגיעה
6־8	-1 עבור כל קוביית פגיעה
9־12	אין השפעה על נקודות הפגיעה
13־15	+1 עבור כל קוביית פגיעה
16־17	+2 עבור כל קוביית פגיעה
18	+3 עבור כל קוביית פגיעה

בהשפעות אלו משתמשים בכל פעם שדמות מגלגלת קוביית פגיעה, על־מנת לקבוע נקודות פגיעה. לא ניתן להתאים תוצאות קוביית פגיעה לפחות מ־1.

מידת כְּרִיזְמָה	השפעה על תגובה	מוראל המלווים
3	-3	4
4־5	-2	5
6־8	-1	6
9־12	אין השפעה	7
13־15	+1	8
16־17	+2	9
18	+3	10

ההשפעות על התגובה יסייעו או יפריעו לרושם הראשוני הנוצר, כאשר הדמות משוחחת עם יצור או אדם שבו נתקלה.

סוגי הדמויות

לאחר שגולגלו מידות התכונה, על הדמויות להפוך ללוחמים, לכוהנים, לקוסמים, לגנבים, לאֶלְפִים, לזוטונים או לגמדים.

עליך לבסס את הסוג שתבחר עבור הדמות שלך בעיקר על מידות התכונה. לסוגי דמויות מסויימים יש יותר מדרישה ראשית אחת. הדמות תתקדם במהירות רבה יותר ותתפקד בצורה טובה יותר בסוג דמות, אם תהיה לה תוצאה גבוהה בדרישה הראשית. לדוגמא, על שחקן שגילגל מידת זריזות גבוהה לשקול להיות גנב או זוטון. דמות בעלת מידות כוח ותבונה גבוהות תהיה לוחם טוב, קוסם, גמד או אֶלְף טוב. דמות בעלת מידת חוכמה נמוכה לא צריכה להיות כוהן, מפני שהתקדמותה בסוג דמות זה תהיה איטית בהרבה מההתקדמות הרגילה.



לוחם הוא אדם המאומן ללחימה. לרוב, מידת הכוח שלו גבוהה. תוצאות גבוהות בכושר ובזריזות חשובות גם כן. בגלל האימון המיוחד שיש לו בלחימה, הוא יפגע ביריבים בקרבות לעיתים קרובות יותר מאשר סוגי דמויות אחרים. לעיתים קרובות, הוא גם מֵסב נזק רב יותר כשהוא פוגע.

לוחמים הם קשוחים יותר מסוגי דמויות אחרים. הם נוטים לקבל יותר נקודות פגיעה, ולרוב הם לובשים שריון משובח יותר, על־מנת להגן על עצמם.

בגלל קשיחותם, הלוחמים יהיו אלה שיובילו, בדרך־כלל לאורך מנהרה חשוכה. כך, במקרה שמפלצת תפתיע את הקבוצה, תספוג את הפגיעה הראשונה הדמות בעלת הסיכויים הגבוהים ביותר לשרוד בהתקפה כזו. אם יש מספיק לוחמים בקבוצה, יהיה זה נבון להציב לוחם אחד בעורף הקבוצה, למקרה שמפלצת תתגנב ותנסה לתקוף אתכם מאחור.

כאשר פורץ קרב, הלוחמים צריכים להיות הראשונים להילחם. עליהם לנסות למנוע את התוקפים מלפגוע בשאר חברי הקבוצה. הם "שומרי־ראש" טובים במיוחד לקוסמים ולגנבים.

הלוחמים הם מומחים בקרבות. לכן, השחקנים שמשחקים אותם צריכים להיות בקיאים בסדר הפעולות בקרב. על שה"מ לעבור איתם על כל שלבי הקרב, ובמיוחד, להסביר את ההבדל בין מנוסה מקרב לבין נסיגה. אם שה"מ מסכים, אפשר לתת למי שמשחק לוחם לקרוא את כרטיסי הדרקון מס' 7־11.

אין זה נבון להיכנס למבוך רק עם דמות אחת, או עם קבוצה שבה דמויות מסוג אחד בלבד. הלוחם הוא אולי סוג הדמות היחיד, שאיתו ניתן לעשות זאת. הלוחמים קשוחים מספיק כדי לשרוד, למרות כל המלכודות והסכנות, שסוגי הדמויות האחרים היו עוזרים להם להתחמק מהן.

לעומת זאת, עמידותם בפני לחשים נמוכה. קוסם נבון מסוגל להביס קבוצה שלמה של לוחמים.

כוחם של הלוחמים אינו רק בזירת הקרב. הם יכולים להשתמש בכוחם הרב במצבים שונים. הם מועילים מאוד כאשר צריך לפתוח דלת תקועה, או כאשר יש להזיז סלעים.

כאשר הקבוצה מוצאת אוצר, הלוחם צריך לחפש שני דברים. שיקויי ריפוי מועילים ביותר ללוחמים, מפני שהם נפצעים לעיתים קרובות מאוד. גם כלי נשק קסומים הם טובים, מפני שהם מוסיפים בונוסים לגלגולי הפגיעה ולגלגולי הנזק של הלוחם.



דרישה ראשית

הדרישה הראשית של הלוחם היא כוח. אם מידת הכוח שלו היא 13 או יותר, הוא יתקדם במיומנות ובעוצמה מהר יותר. אם מידת הכוח שלו היא 8 או פחות, הוא יתקדם לאט. דמויות בעלות מידת כוח נמוכה לא יהיו לוחמים טובים בדרך־כלל. לכן, על השחקן לשקול לעבור לסוג דמות אחר.

קוביות פגיעה

מפני שהלוחם קשוח כל־כך, הוא משתמש ב־ק8 כקוביות פגיעה. ללוחם נטייה להתחיל עם מספר נקודות פגיעה רב יותר משל שאר הדמויות. באופן כללי הוא מסוגל לספוג נזק רב יותר ועדיין להישאר בחיים.

טבלת ניסיון של לוחם

דרגה	תואר	נק"נ	סך קוביות פגיעה
1	חייל	0	1ק8
2	לוחם	2,000	2ק8
3	סייף	4,000	3ק8
4	גיבור	8,000	4ק8
5	איש מלחמה	16,000	5ק8

טבלת גלגולי הצלה של לוחם

הצלה כנגד:	דרגות 1־3	דרגות 4־5
קרן מוות או רעל	12	10
בדידי קסם	13	11
שיתוק או התאבנות	14	12
נשיפת דרקון	15	13
מַטֶה/קָנֶה/לחש	16	14

כוהן הוא אדם אשר הקדיש את חייו למטרה נעלה. לרוב, המטרה היא להפיץ את האמונה בנטייתו של אותו כוהן. כוהן סַדְרָנִי, לדוגמא, יקדיש את חייו להפצת חוק וסדר בעולם המשחק.

למרות שכוהנים אינם מצטיינים בקרב כמו הלוחמים, הם יודעים איך להסתדר. כאשר פורץ קרב, הם אינם צריכים להיות הראשונים שפורצים קדימה, אבל הם גם אינם צריכים להסתתר בצד.

דרישה ראשית

הדרישה הראשית מכוהן היא חוכמה. אם מידת החוכמה שלו היא 13 ומעלה, הוא יתקדם במיומנות ובעוצמה בקצב מהיר. אם מידת החוכמה שלו 8 ומטה, הוא יתקדם לאט. דמויות עם מידת חוכמה נמוכה לא יהיו כוהנים טובים, לכן, על השחקן לשקול את החלפת סוג הדמות.

קוביות פגיעה

הכוהן משתמש ב־ק6 כקוביות פגיעה. לכוהנים נטייה למספר בינוני של נקודות פגיעה. הוא יכול לספוג מידה מסויימת של נזק, בדרך־כלל יותר מקוסם או מגנב אבל פחות מלוחם.

מגבלות

בשל אמונתם, כוהנים אינם יכולים להשתמש בכלי־נשק בעלי קצוות חדים, כגון: חרבות, כידונים, חיצים ופגיונות. אולם, הם חייבים להשתמש בכלי־נשק בעלי קצוות קהים, כגון: קֶלַע, אַלוֹת, פטישים וכו'. הם יכולים ללבוש כל סוג שריון שיבחרו.

טבלת ניסיון של כוהן

דרגה	תואר	נק"נ	סך קוביות פגיעה	לחשים/עוצמה 1	2	3	4	5	6
1	עוזר	0	1ק6	–	–	–	–	–	–
2	חכם	1,500	2ק6	1	–	–	–	–	–
3	מטיף	3,000	3ק6	2	–	–	–	–	–
4	אב	6,000	4ק6	2	1	–	–	–	–
5	כומר	12,000	5ק6	2	2	–	–	–	–

טבלת גלגולי הצלה של הכוהן

הצלה כנגד:	דרגות 1־4	דרגה 5
קרן מוות או רעל	11	9
בדידי קסם	12	10
שיתוק או התאבנות	14	12
נשיפת דרקון	16	14
מַטֶה/קָנֶה/לחש	15	13

כישרונות מיוחדים

ככל שהכוהן צובר ניסיון, עוצמת דבקותו באמונותיו מאפשרת לו להטיל לחשי כוהן. כוהן מתחיל אינו יכול להטיל לחשים, אולם הוא רשאי להשתמש בחפצים קסומים מסויימים.

בנוסף להטלת לחשים, כוהן יכול לגרש אל־מתים. כאשר כוהן נתקל באל־מת, כגון: שלדים, זוֹמְבִּים, גועלים ונְקָזִנִים, הוא יכול לנסות לגרש אותם. על־מנת לעשות זאת, צועד הכוהן קדימה בשלב התנועה של סדר הפעולות בקרב. השחקן אומר לשה"מ, שהוא מנסה לגרש אל־מתים.

השחקן מגלגל 2ק6. מצא את סוג המפלצת שהכוהן מנסה לגרש בטבלת גירוש אל־מתים.

אם תוצאת הגלגול נמוכה מהמספר המופיע בטבלה, הכוהן נכשל בניסיון הגירוש, והאל־מת תוקף. אם מופיע הסימן – (מינוס), במקום מספר, משמעות הדבר, שהכוהן עדיין לא צבר עוצמה וניסיון מספיקים, על־מנת לגרש את האל־מת.

אם תוצאת הגלגול שווה למספר המופיע בטבלה, או גדולה ממנו הניסיון הצליח.

טבלת גירוש אל־מתים

	דרגת הכוהן				
סוג האל־מת	1	2	3	4	5
שלד	7	ג	ג	ה	ה
זוֹמְבִּי	9	7	ג	ג	ה
גועל	11	9	7	ג	ג
נְקָזִן	–	11	9	7	ג
רְפָא	–	–	11	9	7
מוּמְיָה	–	–	–	11	9
רוח	–	–	–	–	11

כעת מגלגל שה"מ 2ק6. התוצאה היא מספר קוביות הפגיעה של אל־מתים, שהושפעו מהגירוש המוצלח. אולם, מכיון שלסוגי אל־מתים שונים יש קוביות פגיעה שונות, שה"מ מתקדם שלב נוסף. הוא משתמש בספר הכללים, על־מנת לראות כמה קוביות פגיעה יש לכל אחת ממפלצות האל־מתים לאחר מכן הוא מחלק את התוצאה שגילגל במספר קוביות הפגיעה שיש לכל מפלצת ומְעַגֵל כלפי מעלה. התוצאה שהתקבלה היא מספר המפלצות שגורשו.

לדוגמא, הדמות שלך פוגשת שישה זוֹמְבִּים. בשלב התנועה של סדר הפעולות בקרב, אתה מודיע לשה"מ שהדמות שלך עומדת לנסות לגרש אל־מתים. אתה מגלגל 10 בגלגול 2ק6, שזו תוצאה מספיקה.

שה"מ מגלגל 2ק6, על־מנת לקבוע כמה קוביות פגיעה של אל־מתים גירשת. תוצאתו היא 5. שה"מ מחפש את הזוֹמְבִּים בספר הכללים. לכל אחד מהם 2 קוביות פגיעה. כאשר הוא מחלק 5 ב־2 ומעגל כלפי מעלה, התוצאה היא 3. שלושה זוֹמְבִּים בורחים, אבל השאר תוקפים.

"ג" פירושו הצלחה אוטומטית. הכוהן הצליח לגרש 2ק6 מהאל־מתים. "ה" פירושו ש־2ק6 מהאל־מתים הושמדו מיד – הפכו לאבק בו במקום! זכור! גירוש אל־מתים נחשב כפעולתו של הכוהן לאותו סיבוב. הכוהן אינו יכול להטיל לחשים, להילחם או לנקוט בכל פעולה אחרת במהלך אותו סיבוב. הוא רשאי להמשיך ולנסות לגרש אל־מתים גם בסיבובים הבאים, בתנאי שהוא אינו נכשל. ברגע שכוהן נכשל בניסיון לגרש אל־מתים, כל שאר הניסיונות שלו במהלך אותו הקרב ייכשלו גם כן.





קוסמים הם בני־אדם הלומדים את כוחות הקסם. הם מבלים את רוב זמנם בלימוד הנסתר ובניסיונות ללמוד לחשים חדשים. קוסמים מתחילים לומדים את מקצועם ממורים רבי־עוצמה, אשר הסכימו לחלוק עימם את הֶידע. המורים לעולם אינם מסייעים לקוסם, אלא בכך שהם מלמדים אותו.

קוסמים הם לוחמים גרועים. לימוד הקסמים כל־כך מרוכז עד כי לא נותר להם זמן ללימודי קרב. לרוב, הקוסמים הם חלשים ואין להם מספר רב של נקודות פגיעה. כאשר פורץ קרב, עליהם לפנות את הזירה ולמצוא הזדמנות להשתמש בלחשיהם.

דרישה ראשית, קוביות פגיעה ומגבלות

הדרישה הראשית של הקוסם היא תבונה. אם לדמות מידת תבונה גבוהה, עליך לשקול את הפיכתה לקוסם.

קוסמים מגלגלים ק4 כקוביות פגיעה.

מפני שאין להם זמן ללימודי קרב, קוסמים יכולים להשתמש אך ורק בפגיון. הם אינם יכולים ללבוש שריון או להשתמש במגן. הם רשאים להטיל אך ורק לחשי קוסמים. אין הם יכולים להשתמש בלחשי כוהנים.

כישרונות מיוחדים

קוסם יכול להטיל לחשים כאשר הוא מגלה לחש חדש (לרוב על־ידי כך שהמורה שלו מראה לו אותו), אותו הוא רושם בספר הלחשים שלו. כאשר קוסם יוצא להרפתקה, הוא משנן את ספר הלחשים לפני היציאה. השינון יחקוק את התנועות והמילים במוחו של הקוסם. התנועות הנכונות והמילים נשארות שם עד אשר הקוסם מטיל את הלחש.

על־מנת שהדמות שלך תטיל לחש, עליך לומר לשה"מ את שם הלחש שהדמות שלך מטילה. הוא קובע את התוצאה (על־ידי קריאת תיאור הלחש בספר הכללים) אולם כאשר הקוסם מטיל לחש, עליו להיות מסוגל לדבר ולבצע את התנועות הדרושות. אבל הוא אינו יכול לבצע פעולה נוספת, אפילו הליכה.

לאחר שהלחש הוטל, נמחקות התנועות והמילים מזיכרונו של הקוסם. הוא אינו יכול להשתמש באותו לחש עד אשר ישוב וילמד אותו מִספר הלחשים שלו.

על־מנת ללמוד (או ללמוד מחדש) לחש, על הקוסם להיות לאחר מנוחה מלאה (שנת לילה טובה מספיקה). כמו כן צריכה לעמוד לרשותו כשעה של שקט ושלווה לצורך השינון. בחדרו שבעיירה, דבר זה אינו מהווה בעיה. אולם לעיתים הרפתקה נמשכת יותר מיום אחד. אם הקוסם הביא איתו את ספר הלחשים, עליו לארגן לעצמו זמן ומקום מתאימים להשתמש בו.

כפי שאתה יכול לראות, כמעט אין תועלת בלקיחת ספר לחשים להרפתקה. רוב הקוסמים משאירים את ספרי הלחשים שלהם במקום בטוח. למעשה, ספרי הלחשים כל־כך חשובים, עד שרק קוסם פזיז יעשה משהו אשר יסכן אותם. קוסמים דב"שים כמעט אף פעם אינם מרשים למישהו לשאול את ספרי הלחשים שלהם, או אפילו להתבונן בהם. אם קורה משהו לספר הלחשים, אין לקוסם כל דרך ללמוד מחדש את הלחשים שהיו בו.

מורים מלמדים תלמידים חדשים רק לחש אחד, מפני שקוסמים מתחילים יכולים לזכור רק לחש אחד. הם לא יְלַמדו תלמיד חדש לחשים נוספים עד אשר הוא צובר מספיק ניסיון כדי לזכור יותר מלחש אחד בעת ובעונה אחת. לכן, לרוב הקוסמים המתחילים יש רק לחש אחד בספר הלחשים שלהם.

קוסמים מתחילים יכולים ללמוד רק את הלחשים הפשוטים ביותר, הנקראים לחשי קסמים מעוצמה ראשונה. הלחש הראשון שהמורה ילמד את תלמידו יהיה לחש מעוצמה ראשונה.

לעיתים מוצאים קוסמים מגילות לחשים, שעליהן רשומים לחשי קוסמים. קוסם יכול תמיד להטיל לחש הרשום של מגילה, בין אם זה לחש מעוצמה ראשונה או לא. אולם, אם המגילה מכילה לחש מעוצמה ראשונה, הקוסם יכול להחליט להעתיק אותו לספר הלחשים שלו, במקום להשתמש במגילה. פעולה זו מנתקת את הלחש מהמגילה, אבל מאפשרת לדמות ללמוד את הלחש בעל־פה, מאוחר יותר.

רישום לחשים נוספים בספר הלחשים אינו מגדיל את כמות הלחשים שהקוסם יכול ללמוד ביום אחד. בתור קוסם מתחיל הוא עדיין מסוגל לזכור את התנועות והמילים של לחש אחד בלבד. הלחשים הנוספים רק נותנים לו את האפשרות לבחור איזה מהם הוא ירצה לשנן.

הרשימה המלאה של לחשי קוסמים מתחילה בעמוד 31.

טבלת ניסיון של קוסם

דרגה	תואר	נק"נ	סך קוביות פגיעה	לחשים/עוצמה 1	2	3	4	5	6
1	מדיום	0	1ק4	1	–	–	–	–	–
2	מפליא	2,500	2ק4	2	–	–	–	–	–
3	מְשַׁבִּיע	5,000	3ק4	2	1	–	–	–	–
4	מקסים	10,000	4ק4	2	2	–	–	–	–
5	לחשן	20,000	5ק4	2	2	1	–	–	–

טבלת גלגולי הצלה של קוסם

הצלה כנגד	דרגות 1־5
קרן מוות או רעל	13
בדידי קסם	14
שיתוק או התאבנות	13
נשיפת דרקון	16
מַטֶה/קָנֶה/לחש	15

גנב הוא אדם שמתמחה בהתגנבות, בפריצת מנעולים, בפירוק מלכודות ובפעולות ערמומיות אחרות. גנב גם לוקח דברים שאינם שייכים לו, אבל לא מד"שים חברים, אלא אם כן הוא רוצה שלא יזמינו אותו להרפתקה הבאה!

גנב הוא מועיל מאוד בהרפתקות, מפני שהוא יכול לעשות דברים רבים, שאחרים אינם יכולים לעשות: לפרוץ מנעולים, למצוא ולפרק מלכודות, לכייס וכו'. לעומת זאת, הוא אינו מצטיין בלחימה.

דרישה ראשית, קוביות פגיעה ומגבלות

הדרישה הראשית מהגנב היא הזריזות. הוא משתמש ב־ק4 כקוביית פגיעה.

מכיון שהגנבים חייבים לנוע בשקט, הם לובשים רק שריון עור. כמו־כן, עליהם לדאוג שיד אחת תהיה פנויה, ולכן אינם נושאים מגינים. גנבים יכולים להשתמש בכל סוגי הקליעים. הם יכולים להשתמש בכלי־נשק לקפא"פ, שאפשר להשתמש בהם ביד אחת בלבד. (את ההבדל בין קליעים לנשק לקפא"פ, נסביר בהמשך).

טבלת ניסיון של גנב

דרגה	תואר	נק"נ	סך קוביות פגיעה
1	מתלמד	0	1ק4
2	כייס	1,200	2ק4
3	גזלן	2,400	3ק4
4	פורץ	4,800	4ק4
5	שודד	9,600	5ק4

טבלת גלגולי הצלה של גנב

הצלה כנגד	דרגות 1־4	דרגה 5
קרן מוות או רעל	13	11
בדידי קסם	14	12
שיתוק או התאבנות	13	11
נשיפת דרקון	16	14
מַטֶה/קָנֶה/לחש	15	13

כישרונות מיוחדים

כל גנב שייך לגִילְדָה אשר מדריכה את חבריה בכישורים המיוחדים הנדרשים על־מנת להיות גנב. כאשר גנב רוצה להשתמש בכישוריו המיוחדים, השחקן מודיע על־כך לשה"מ. שה"מ מגלגל ק%. אם התוצאה שווה למספר הנתון לגבי אותו כישרון או קטנה ממנו, הגנב הצליח. אחרת הוא נכשל.

כישרונותיו של הגנב מתוארים בהמשך. אחוזי הסיכויים להצלחה עבור כל דרגה מפורטים בטבלת הכישרונות של הגנב.

פריצת מנעולים: הגנב יכול לנסות לפרוץ מנעולים בעזרת כלי פריצה. הוא רשאי לנסות לפרוץ מנעול מסויים רק פעם אחת (אלא אם הוא עולה בדרגות ניסיון וסיכויי ההצלחה שלו משתפרים).

גילוי מלכודות: הגנב רשאי לערוך חיפושים אחר מלכודות במסדרונות, דלתות, קירות וכו'. הוא רשאי לחפש בשטח מסויים רק פעם אחת, אבל אם הוא מצליח, הוא מגלה את כל המלכודות שבאזור. גילוי מלכודת ופירוק מלכודת הם שני דברים שונים לגמרי.



פירוק מלכודות: כאשר גנב מוצא מלכודת, הוא רשאי לנסות לפרק אותה. כישלון בפירוק משמעותו, שהמלכודת הופעלה ומשפיעה על הגנב (אלא אם נקט באמצעים למנוע זאת).

טיפוס קירות: הגנב רשאי לנסות לטפס על כל משטח תלול כגון צוק או חומה. על שה"מ לבצע גלגול ק% אחד עבור כל 30 מטרים שהגנב מטפס. אם התוצאה גבוהה מסיכויי ההצלחה של הגנב, הוא נופל בנקודת האמצע של הטיפוס וסופג 1ק6 נקודות נזק עבור כל 3 מטרים של נפילה.

תנועה חרישית: הגנב רשאי לנסות לנוע לאורך כל משטח, מבלי להקים רעש כלשהו. על שה"מ להסתיר את תוצאת הגלגול, מפני שבעיני הגנב הוא תמיד נע חרש. רק שה"מ יֵדע אם מישהו שמע אותו או לא.

הסתתרות בצללים: הגנב רשאי לנסות להסתתר בכל אזור חשוך. הוא יכול לנוע בזמן שהוא מסתתר, אך הוא אינו יכול לתקוף ולהישאר נסתר. על שה"מ להסתיר מפני השחקן את תוצאת הגלגול, שכן, בעיני הגנב, ניסיון ההסתתרות תמיד יהיה מוצלח. רק שה"מ יֵדע אם מישהו רואה אותו או לא.

כיוס: הגנב רשאי לנסות לקחת משהו מכיסה של דמות אחרת מבלי שהיא תרגיש בכך. כישלון משמעותו, שהגנב לא השיג את מה שרצה. אם בגלגול הקובייה מתקבלת תוצאה שהיא כפולה או יותר מסיכויי ההצלחה, הגנב נתפס בשעת מעשה. תגובתו של הקורבן בוודאי תהיה עוינת.

שמיעת רעשים: הגנב רשאי לנסות להאזין בכל קיר, דלת, פינה וכו'. אם הגלגול מוצלח ויש מה לשמוע, הגנב ישמע זאת. ביכולת זו לא ניתן להשתמש במהלך קרב, מפני שקרבות יוצרים רעש רב מדי.

דקירה בגב: אם גנב יכול לתמרן את עצמו אל מאחורי דמות או מפלצת, מבלי שמבחינים בו, הוא יכול לדקור את הקורבן בגבו. על־מנת לעשות זאת, ייתכן שעל שה"מ יהיה לבצע גלגול תנועה חרישית ו/או הסתתרות בצללים, אלא אם לקורבן אין כל סיבה לצפות להתקפה.

ברגע שהגנב תימרן את עצמו לעמדה המתאימה (בהנחה שהקורבן עדיין אינו מודע למיקומו של הגנב), הוא מבצע גלגול פגיעה בתוספת בונוס 4+. אם הוא פוגע במטרה, הוא מסב לקורבן נזק כפול (הַכְפֵּל את גלגול הנזק ב־2).

טבלת כישרונות גנב

דרגה	פריצת מנעולים	גילוי מלכודות	הסרת מלכודות	כיוס	תנועה חרישית	טיפוס קירות	הסתתרות בצללים	שמיעת רעשים
1	15	10	10	20	20	87	10	30
2	20	15	15	25	25	88	15	35
3	25	20	20	30	30	89	20	40
4	30	25	25	35	35	90	24	45
5	35	30	30	40	40	91	28	50

הגמד

גמד הוא דמוי־אדם. דמויי־אדם הם יצורים (וסוגי דמות) אשר אינם בדיוק בני־אדם, אבל דומים להם מאוד.

גמדים הם נמוכים וחסונים. גובהם מגיע ל־1.30 מטר, בערך. לגמדים זכרים יש זְקָנים ארוכים. צבע עורם חום בהיר וצבע שערם נע מאפור לחום ולשחור.

גמדים הם בדרך־כלל עקשנים אבל מעשיים, והם נהנים תמיד מאוכל טוב ומשתייה. הם אוהבים מאוד זהב, ומעריכים עבודות יד טובות.

גמד נמוך יותר מלוחם רגיל, אבל האופן שבו משחקים את תפקידו דומה. לשניהם יש הרבה נקודות פגיעה ושניהם מיומנים בקרב. אולם לגמדים יש יתרון אחד על הלוחמים. הם עמידים יותר כנגד לחשים ורעלים. לכן הם תוספת ברוכה לרוב קבוצות ההרפתקנים.

דרישה ראשית

הדרישה הראשית מהגמד היא הכוח. אם מידת הכוח שלו 13 ומעלה, הוא יתקדם במיומנות ובעוצמה במהירות רבה יותר. אם מידת הכוח שלו 8 ומטה, הוא יתקדם לאט.

קוביות פגיעה

הגמד משתמש ב־ק8 כקוביות פגיעה. הוא עמיד בפני נזק כמו לוחם.

מגבלות

גמדים הם בדרך־כלל בריאים מאוד ועמידים מאוד בפני מחלות. כדי לשקף זאת, על מידת הכושר שלהם להיות לפחות 9. אם מידת הכושר של הדמות שלך קטנה מ־9, היא לא תוכל להיות גמד.

כמו־כן, גמדים יכולים להשתמש אך ורק בכלי־נשק קטנים או בינוניים, כגון פגיונות וחרבות. הם אינם יכולים להשתמש בכלי־נשק גדולים כמו חרבות דו־ידניות או בקשתות ארוכות. כמו הלוחמים, הם רשאים ללבוש כל שריון ולשאת מגן.

כישרונות מיוחדים

לגמדים יש ראיית־אינפרא. דמויות בעלות ראיית־אינפרא יכולות לראות עד למרחק של 20 מטרים בחושך. כאשר הם משתמשים בראיית־האינפרא שלהם, הם רואים חום (או חוסר חום). דברים חמים מקבלים גוון אדום, ודברים קרים מקבלים גוון כחול. אפילו לחפצים כמו שולחנות וכיסאות יש טמפרטורה משלהם, כך שאפשר לראות גם אותם, אך לא בבירור. אולם ראיית־אינפרא היא חסרת תועלת, כאשר יש אור כלשהו. כאשר גמדים נמצאים באזור מואר מאוד, הם משתמשים בראייה הרגילה שלהם.

מפני שהם חיים עמוק מתחת לאדמה, גמדים הם מומחים בכרייה. לפעמים, הם יכולים להשתמש במומחיות שלהם בכדי להבחין בקירות הזזה, במסדרונות משופעים ובבנייה חדשה במבוך. כאשר הגמד שלך רוצה לחפש את הדברים הללו, אמור לשה"מ שאתה מחפש. שה"מ יגלגל ק6ו. אם התוצאה היא 1 או 2, הוא יגלה לך מה מצאת - אם היה מה למצוא. אתה יכול לחפש באזור מסויים (חדר, פרוזדור באורך 20 מטרים וכו') רק פעם אחת.

גמדים בקיאים בשפות. בנוסף לשפות הרגילות - "מדוברת" ושפת הנטייה שלהם - הם מבינים גם גמדית, ננסית, קוּבּוֹלְדִית וגוּבְּלִינִית. העובדה שהם יודעים לדבר בשפה מסויימת, אינה מעידה על כך שהם יודעים לקרוא ולכתוב באותה שפה. היכולת לקרוא ולכתוב נקבעת באופן הרגיל על־ידי השפעה לתבונה.

טבלת ניסיון של גמד

דרגה	תואר	נקודות ניסיון	קוביות פגיעה
1	גמד חייל	0	ק81
2	גמד לוחם	2,200	ק82
3	גמד סייף	4,400	ק83
4	גמד גיבור	8,800	ק84
5	גמד איש מלחמה	17,000	ק85

טבלת גלגולי הצלה של הגמד

הצלה כנגד:	דרגות 1־3	דרגות 4־5
קרן מוות או רעל	8	6
בדידי קסם	9	7
שיתוק או התאבנות	10	8
נשיפת דרקון	13	10
קָנֶה/מַטֶּה/לחש	12	9

האֶלְף

אֶלְף הוא דמוי־אדם. דמויי־אדם הם יצורים (וסוגי דמות) אשר אינם בדיוק בני־אדם, אבל דומים להם מאוד.

אֶלְפים הם חטובים וחינניים, בעלי תווי פנים עדינים ואוזניים מחודדות. הם מגיעים לגובה של 1.60־1.70 מטר, בערך, ומשקלם 60 ק"ג, בערך. רוב האֶלְפים מעדיפים לבלות את זמנם בחגיגות ובהשתובבויות ביערות; הם מבקרים בערי האדם רק לעיתים רחוקות מאוד. הם נמשכים מאוד לקסמים. לא נמאס להם אף פעם לאסוף לחשים וחפצים קסומים, במיוחד אם החפצים מעוצבים יפה.

אֶלְף הוא מיזוג של לוחם וקוסם. האֶלְפים מיומנים בשימוש בכלי־נשק, אבל אין להם כל־כך הרבה נקודות פגיעה כמו ללוחמים. לפעמים נבון יותר שהם לא ישתתפו בקרב, אלא יטילו לחשים ממרחק, כמו קוסמים.

דרישות ראשיות

לאֶלְף יש שתי דרישות ראשיות: כוח ותבונה. אם יש לו תוצאה של 13 או יותר בשתי התכונות הללו, הוא יתקדם במיומנות ובעוצמה במהירות רבה. אם יש לו מידת תבונה 16 ומעלה, הוא יתקדם במהירות גדולה במיוחד. אם מידת הכוח שלו 8 ומטה, הוא יתקדם לאט.

קוביות פגיעה

האֶלְפים משתמשים ב־ק6 כקוביות פגיעה.

מגבלות

על־מנת להיות אֶלְף, על מידת התבונה של הדמות להיות לפחות 9. אֶלְפים יכולים להשתמש בכל סוג של שריון, מגן או נשק.

כישרונות מיוחדים

לאֶלְפים יש ראיית־אינפרא. דמויות בעלות ראיית־אינפרא יכולות לראות עד למרחק 20 מטרים בחושך. כאשר האלפים משתמשים בראיית־אינפרא, הם רואים חום (או חוסר חום). דברים חמים נראים אדומים ודברים קרים נראים כחולים. אפילו לחפצים כגון שולחנות או דלתות, יש טמפרטורה משלהם, ולכן ניתן להבחין בהם, אבל לא בבירור. ראיית־אינפרא חסרת תועלת בכל סוג של אור. כאשר האֶלְפים נמצאים במקום מואר, הם משתמשים בראייה הרגילה שלהם.

בגלל מיומנותם בעבודות עץ, אֶלְפים יכולים למצוא דלתות נסתרות בקלות רבה יותר מאשר כל דמות אחרת. אם האֶלְף שלך רוצה לחפש דלת נסתרת, הודע זאת לשה"מ. שה"מ יגלגל ק6ו. אם בגלגול התקבלה תוצאה של 1 או 2, שה"מ יגלה לך אם יש דלתות נסתרות באזור שבו חיפשת. ניתן לחפש באזור מסויים רק פעם אחת.

בנוסף לידיעתם את השפה המדוברת ושפת הנטייה, האֶלְפים מבינים גם אֶלְפִית, נוֹלִית, הוֹבְּגוֹבְּלִינִית ואוֹרְקִית. העובדה שאֶלְף מבין שפה מסויימת אינה מעידה על כך שהוא יכול לקרוא ולכתוב באותה שפה. היכולת לקרוא ולכתוב נקבעת על־ידי השפעת התבונה של הדמות.

באופן רגיל, מפלצת אל־מת מסויימת, הנקראת גועל, יכולה לשתק את קורבנותיה, כאשר היא פוגעת בהם. אולם אֶלְפים מחוסנים מפני התקפת השיתוק של גועל. אבל סוגי שיתוק אחרים עדיין משפיעים עליהם.

אֶלְפים גם יכולים להטיל לחשים, כמו קוסמים.

טבלת ניסיון של אלף

דרגה	תואר	נקודות ניסיון	קוביות פגיעה	לחשים/עוצמה 1	2	3	4	5	6
1	חייל מדיום	0	ק61	1	-	-	-	-	-
2	לוחם מפליא	4,000	ק62	2	-	-	-	-	-
3	סייף משביע	8,000	ק63	2	1	-	-	-	-
4	גיבור מקסים	16,000	ק64	2	2	-	-	-	-
5	איש מלחמה לחשן	32,000	ק65	2	2	1	-	-	-

טבלת גלגולי הצלה של אלף

הצלה כנגד:	דרגות 1־3	דרגות 4־5
קרן מוות או רעל	12	8
בדידי קסם	13	10
שיתוק או התאבנות	13	10
נשיפת דרקון	15	11
קָנֶה/מַטֶּה/לחש	15	11

זוטון הוא דמוי־אדם. דמויי־אדם הם יצורים (או סוגי דמויות) אשר אינם בדיוק בני־אדם, אך דומים להם מאוד.

זוטונים דומים לילדים בעלי אוזניים מחודדות מעט. גובהם של הזוטונים הוא בערך מטר אחד ומשקלם 30 ק"ג בערך. רק לעיתים רחוקות יש להם זקנים, ולרוב עורם חלק. למרות שהזוטונים הם ידידותיים, במיוחד כלפי האֶלפים, הם אינם אמיצים במיוחד. הם אוהבים אוצרות, אבל רק כאמצעי לשיפור רמת חייהם ותנאי המגורים שלהם.

זוטונים מצטיינים בקרבות, אבל אסור להם לשכוח שהם קטנים ויש להם פחות נקודות פגיעה מאשר ללוחמים ולגמדים. יעילותם מתבטאת בשימוש בכישרונות המיוחדים שלהם, (שיפורטו בהמשך), כדי להשיג יתרון. כמו גמדים, גם הזוטונים עמידים נגד לחשים ורעלים, יותר מסוגי דמויות אחרים.

דרישות ראשיות

לזוטון שתי דרישות ראשיות. אם מידת הזריזות או מידת הכוח שלו היא 13 ומעלה הוא יתקדם במיומנות ובעוצמה במהירות. אם שתיהן 13 ומעלה הוא יתקדם מהר מאוד. אם מידת הכוח שלו היא 8 או פחות, הוא יתקדם לאט.

קוביות פגיעה

זוטון משתמש ב־ק6 כקוביות פגיעה.

מגבלות

על־מנת להיות זוטון, מידת הזריזות ומידת הכושר צריכות להיות לפחות 9. זוטונים יכולים להשתמש רק בכלי־נשק קטנים כגון פגיונות, חרבות קצרות וקשתות קצרות. זוטון אינו יכול להשתמש בכלי־נשק בגודל בינוני או גדול, כגון חרבות רגילות, גרזינים וקשתות ארוכות. זוטונים יכולים ללבוש כל סוג שריון ולשאת מגן, בתנאי שגם המגן וגם השריון עוצבו במיוחד בשביל זוטונים (אפילו שריון של גמדים גדול מדי בשבילם).

כישרונות מיוחדים

בגלל מְמדיהם הקטנים, לזוטונים יש מספר יתרונות בקרב:

* כאשר הם מותקפים על־ידי יצור הגדול מאדם רגיל, הם מקבלים בונוס של 2− לדירוג השריון שלהם. (את דירוג השריון נסביר בהמשך).

* כאשר הם משתמשים בקליעים כלשהם, הם מקבלים בונוס של 1+ לגלגולי הפגיעה שלהם (את השימוש בקליעים נסביר בהמשך).

* אם הזוטון הוא התוקף היחיד בצד שלהם, או שהקבוצה מורכבת רק מזוטונים, הם מקבלים בונוס של 1+ בגלגול היוזמה שלהם.

הזוטונים טובים בהסתתרות. במרחבים הם יכולים להיעלם ביערות או בשיחים, ויש סיכוי של 10% בלבד, שמי שמחפש אותם, ימצא אותם.

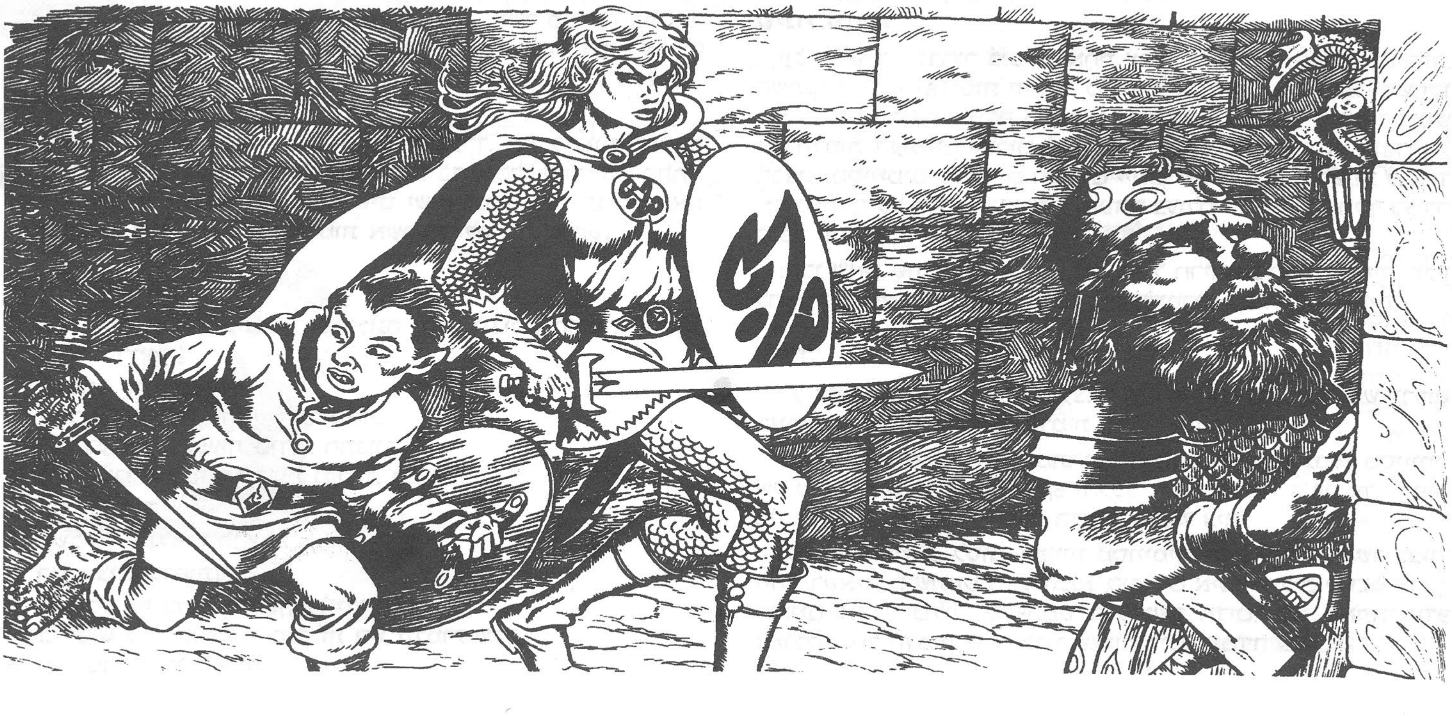
במבוכים, אם יש צללים, או משהו שניתן להסתתר מאחוריו, הם יכולים "לקפוא". כל עוד אינם זזים, יש סיכוי שלא יראו אותם. שה"מ מגלגל ק1ק6. אם התוצאה היא 1 או 2, הזוטון הסתתר בהצלחה (כל עוד הוא אינו נע או מרעיש). זוטונים אינם יכולים לשאת איתם מקור אור (כגון לפיד דולק) כאשר הם מנסים להסתתר. כמו־כן, אם מישהו מטיל לחש אור קסום באזור שבו מסתתר זוטון בצללים, הצל נעלם ומיקומו של הזוטון מתגלה אוטומטית.

טבלת ניסיון של זוטון

דרגה	תואר	נקודות ניסיון	סה"כ קוביות פגיעה
1	זוטון חייל	0	1ק8
2	זוטון לוחם	2,000	2ק8
3	זוטון סייף	4,000	3ק8
4	זוטון גיבור	8,000	4ק8
5	זוטון איש מלחמה	16,000	5ק8

טבלת גלגולי הצלה של זוטון

הצלה כנגד:	דרגות 1־3	דרגות 4־5
קרן מוות או רעל	8	5
בדידי קסם	9	6
שיתוק או התאבנות	10	7
נשיפת דרקון	13	9
קָנֶה/מַטֶה/לחש	12	8



קוביות פגיעה

נקודות פגיעה מייצגות את כמות הנזק שדמות או מפלצת יכולה לספוג לפני שהיא מתה. יש סוגי דמויות שיכולים לספוג יותר נזק מאחרים. לכן, סוגי דמויות שונים מטילים סוגי קוביות שונים על־מנת לקבוע את נקודות הפגיעה שלהם. קוביות הפגיעה של דמויות קשוחות, כגון לוחמים, הן ק8; קוביות הפגיעה של דמויות חלשות יותר, כגון גנבים, הן ק4. בתיאור סוגי הדמויות מצוין באיזה קוביות יש להשתמש על־מנת לקבוע את נקודות הפגיעה של הדמות.

השימוש בקוביות פגיעה עבור מפלצות הוא שונה. כל המפלצות משתמשות ב־ק8. אולם המפלצות אינן כולן קשוחות במידה שווה. לכן, על־מנת לשקף את קשיחותן, נשתמש במספר שונה של קוביות פגיעה.

עיין בתיאור של מפלצת כלשהי בספר הכללים. ברשימת הנתונים, השורה השנייה היא "קוביות פגיעה". המספר שמופיע אחרי הנתון הנ"ל הוא מספר ה־ק8 שיש לגלגל, על־מנת לקבוע את נקודות הפגיעה של המפלצת.

לעיתים, מופיע מימין למספר קוביות הפגיעה של המפלצת הסימן + או הסימן – ואחריו מספר. סימון זה הופך את המפלצת למעט קשוחה יותר או פחות ממספר קוביות הפגיעה שלה. כאשר מופיע סימן + או – מימין למספר קוביות הפגיעה יש להוסיף את הסכום למספר נקודות הפגיעה שגולגלו עבור המפלצת או להחסיר אותו ממנו. לדוגמא, על־מנת למצוא את נקודות הפגיעה של מפלצת בעלת 2+1 קוביות פגיעה, יש לגלגל 2ק8 ולהוסיף 1 לתוצאה.

דרגות ניסיון

ד"שים צוברות נקודות ניסיון כאשר הן מוצאות אוצרות או מביסות מפלצות. כאשר הן צוברות כמות מסויימת של נקודות ניסיון, הן עולות בדרגה.

דרגת הניסיון מודדת את עוצמת הדמות. כל סוגי הדמויות מתחילים בדרגה הראשונה. בכל פעם שדמות עולה בדרגה, היא רשאית לגלגל קוביית פגיעה נוספת ולהוסיף את התוצאה לנקודות הפגיעה שלה. מטילי לחשים יכולים ללמוד לחשים נוספים. הכישרונות המיוחדים של כל סוג דמות משתפרים. לעיתים יהיה לדמות קל יותר לפגוע במטרתה במהלך קרב. אולי גלגולי ההצלה שלה ישתפרו. כאשר דמות עולה בדרגה, עליך לבדוק את תיאור הדמות, על־מנת לראות איזה יתרונות יש לה.

לכל סוג דמות יש טבלת נקודות ניסיון שונה, אשר מופיעה בתיאור סוגי הדמויות. בטבלה זו ניתן למצוא כמה נקודות ניסיון דמות צריכה לצבור, כדי לעלות בדרגה, מה התואר שלה, ואם היא מטילת־לחשים – לכמה לחשים היא זכאית.

גם למפלצות יש דרגות, אשר תואמות, בערך, את קוביות הפגיעה שלהן. למבוכים יש קומות, אשר מתייחסות בדרך כלל למיקומם מתחת לאדמה ולרמת הקושי שלהם. ללחשים יש עוצמות אשר תואמות את חוזק הלחש (ולא את דרגת הדמות אשר מטילה את הלחש).

יצירת דמות

1. גלגל קוביות לקביעת מידות תכונה (כוח, תבונה, חוכמה, זריזות, כושר וכָּרִיזְמָה).
   א. בחר סוג דמות.
   ב. בצע התאמה לדרישה הראשית.
   ג. קבע את השפעות מידות התכונה.
2. גלגל קובייה לצורך קביעת נקודות הפגיעה.
3. בחר בנטייה.
4. חשב מהם גלגולי ההצלה.
5. רכוש ציוד לדמותך.
   א. קבע את כמות הממון, על־ידי גלגול.
   ב. רכוש ציוד במסגרת מגבלות סוג הדמות שלך.
6. חשב מהו דירוג השריון.
7. בחר בשפות (בהתאם למידת התבונה).
8. קבע את הכישרונות המיוחדים (אם יש).
9. בחר שם לדמות שלך.

נטייה

בחיים, רוב האנשים מתנהגים על פי כללים מסויימים. יש כללים המתייחסים לנימוסים, ליושר, לעזרה או לגרימת נזק לאנשים אחרים וכן הלאה. אותו הדבר נכון גם במשחק ***מבוכים ודרקונים***. הכללים המקובלים של הדמויות (והמפלצות) נקראים נטייה. במשחק ישנן 3 נטיות: סדר, תוֹהוּ ונֵייטְרָאלִיוּת. כל דמות ומפלצת מתנהגת בהתאם לנטייה שלה.

סדר: דמויות סְדְרָנִיּוֹת מאמינות ששמירה על החוקים היא דרך החיים הטבעית. הן ישתדלו תמיד לומר את האמת. הן הוגנות כלפי דמויות אחרות ומקיימות את הבטחותיהן. דמויות סדרניות שמות את טובת הכלל מעל לטובתן האישית, ובאופן כללי, מתנהגות בצורה שרוב האנשים יְכַנּוּ טובה.

תוהו: דמויות תוֹהָנִיּוֹת הן ההיפך מדמויות סְדְרָנִיּוֹת. הן מאמינות שבחיים הכל מקרי. הן חושבות שהמזל שולט בעולם והחוקים נוצרו על־מנת להָפֵר אותם. בעיניהן קיום הבטחות אינו חשוב ושקרים הם משעשעים ולעיתים מועילים. הן חושבות שהן חשובות יותר מכל אחד אחר ודואגות בראש ובראשונה לעצמן. באופן כללי, הן מתנהגות בצורה שרוב האנשים יכנו רעה.

נֵייטְרָאלִיוּת: דמויות נֵייטְרָאלִיוֹת מאמינות שיש צורך באיזון בין סדר לתוהו. בעיניהן חשובים גם הפרט וגם הכלל. הן נוטות להתייחס לאחרים כפי שמתייחסים אליהן, אולם לרוב הן דואגות קודם כל לעצמן. הן מצפות מאחרים שינהגו באותה צורה. הן מעדיפות לסמוך על כישוריהן, ולעיתים רחוקות יאפשרו למזל או לדמות אחרת לקבוע את גורלן.

לכל נטייה שפה משלה, המורכבת ממספר מילים פשוטות וסימני ידיים. ד"שים ושאר בני־אדם ידעו תמיד לדבר בשפת הנטייה שלהם. מפלצות ידעו גם כן את שפת הנטייה שלהן, אם הן מסוגלות לדבֵּר.

כאשר אתה או השחקנים יוצרים דמות, עליכם לבחור נטייה אשר תואמת את הדמות שאתם יוצרים. במהלך המשחק, על הדמות להתנהג בהתאם לנטייה שלה. זכור שגם למפלצות יש נטייה והן יתנהגו בהתאם לנטייה המופיעה בתיאור המפלצת.

שינוי נטייה

על כל שחקן לבחור בנטייה אחת עבור הד"ש שלו, במהלך יצירתה. השחקן אחראי שהדמות תתנהג בהתאם לנטייתה. אולם, אם השחקן משחק את הדמות בצורה הסותרת את הנטייה, רשאי שה"מ להעניש את הדמות. העונשים יכולים להיות ירידה בנקודות ניסיון או אובדן של חפצים מסויימים. במקרים חמורים ייתכן ששה"מ ירצה לשנות לתמיד את נטייתה של הדמות כדי שהתנהגותה בעולם הדמיוני תִשתקף בצורה טובה יותר.

מובן שאם שה"מ מעניש שחקנים בגלל חריגות מחוקי הנטייה, עליו להעניק פרסים לשחקנים שמקפידים ושומרים על חוקי הנטייה.

ציוד

כל דמות זקוקה לציוד כדי לצאת להרפתקה. את הציוד יש לרכוש באמצעות פיסות זהב ועל הדמות לשאת איתה את הציוד.

ממון התחלתי: כל דמות מתחילה את המשחק עם כמות מסויימת של פיסות זהב (פ"ז) גלגל 3ק6 והכפל את התוצאה ב־10. זוהי כמות פיסות הזהב שבעזרתן יכולה הדמות לרכוש ציוד.

מגבלת רכישות: לסוגי דמויות מסויימים יש מגבלות באשר לציוד שהם רשאים להשתמש בו. לדוגמא, קוסמים אינם יכולים ללבוש שריון, כוהנים אינם יכולים להשתמש בכלי־נשק חדים. וַדא שאתה מודע למגבלות של הדמות שלך, לפני שאתה רוכש עבורה ציוד.

נשק וציוד

נשק	מחיר (פ"ז)	מעמסה/גודל	נזק
גרזנים:			
גרזן מלחמה (דו־ידני)	7	גדול/70	1ק8
גרזן־יד	4	קטן/30	1ק6
קשתות:			
רובה קשת	30	בינוני/50	1ק6
30 קליעי חץ בתיק	10	**	–
קשת ארוכה	40	גדול/30	1ק6
קשת קצרה	25	קטן/20	1ק6
20 חיצים באשפה	5	**	–
חץ אחד מצופה כסף	5	**	–
פגיונות:			
פגיון רגיל	3	קטן/10	1ק4
פגיון כסף	30	קטן/10	1ק4
חרבות:			
חרב קצרה	7	קטן/30	1ק6
חרב רגילה	10	בינוני/60	1ק8
חרב דו־ידנית	15	גדול/100	1ק10
כלי-נשק אחרים:			
אלת־ברזל*	5	בינוני/30	1ק6
אלת־עץ (נבוט)*	3	בינוני/50	1ק4
נשק מוט (דו־ידני)	7	גדול/150	1ק10
קלע ו־30 אבנים*	2	קטן/20	1ק4
חנית	3	בינוני/30	1ק6
מַטֶּה*	2	גדול/40	1ק6
פטיש־קרב*	5	בינוני/50	1ק6

* כלי־נשק זה מותר לכוהנים

** תחמושת כלולה במעמסה

שריון	דרג"ש	מחיר (פ"ז)	מעמסה
שריון עור	7	20	200
שריון שרשראות	5	40	400
שריון לוחות	3	60	500
מגן	(1–)*	10	100

* החסר 1 מדירוג השריון של הדמות, אם נעשה שימוש במגן.

ציוד	מחיר (פ"ז)	מעמסה
תיק גב	5	20
פך שמן	2	10
פטיש (קטן)	2	10
סמל קדוש	25	1
מים קדושים (צלוחית 1)	25	1
יתדות ברזל (12)	1	60 (5 כל אחד)
עששית	10	30
מראה (בגודל כף יד, מפלדה)	5	5
פרד	30	–
מנות ברזל (אוכל משומר לאדם, לשבוע)	15	70
מנות רגילות (אוכל לא משומר לאדם, לשבוע)	5	200

ציוד	מחיר (פ"ז)	מעמסה
חבל (15 מטר)	1	50
שק קטן	1	1
שק גדול	2	5
כלי גנב	25	10
קופסת הצתה	3	5
לפידים (6)	1	120 (20 כ"א)
נאד מים	1	5
יין	1	30
וולפסביין (חופן)	10	–
מוט עץ (3 מטרים)	1	20

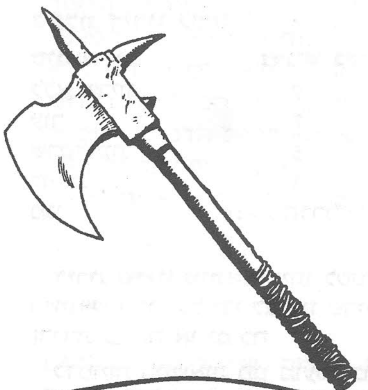
דירוג שריון

דירוג שריון, בקיצור דרג"ש, מודד עד כמה דמות או מפלצת מוגנת מפני התקפה גופנית. הדרג"ש לוקח בחשבון יכולת התחמקות, שריון וקשיחות טבעית.

ככל שהדרג"ש של דמות מסויימת נמוך יותר, כך היא מוגנת טוב יותר. במצב רגיל, הדרג"ש הגרוע ביותר הוא 9. אם ליצור יש דרג"ש 10, יש לכך סיבה מיוחדת, כגון חוסר יכולת לזוז או להימנע מפגיעה. אין מגבלה לדרג"ש הטוב ביותר, אבל אפשר למדוד אותו גם במספרים שליליים. לעיתים יהיו לדמויות או למפלצות דרג"שים של 1– או 2–.

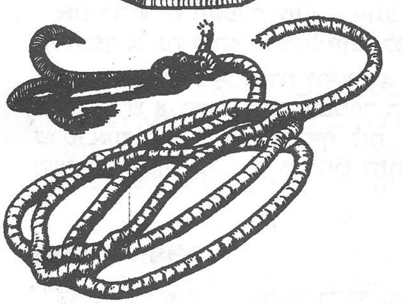
הכלל הזה נשמע הפוך. הדרג"ש הוא הנתון היחיד במשחק ***מבוכים ודרקונים*** אשר בו מחסירים בונוסים ומוסיפים עונשים. אולם אם תעקבו אחר הדוגמאות בריכוז, תתרגלו אליו במהרה.

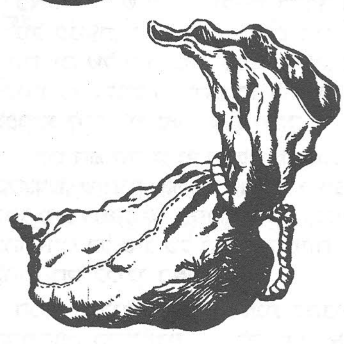
ישנם שלושה סוגי שריון: שריון עור, שריון שרשראות ושריון לוחות. הדרג"ש הבסיסי נקבע על־ידי סוג השריון שהדמות לובשת (אם בכלל). הטבלה בעמוד הבא מונה את דירוגי השריון הבסיסיים.











טבלת דירוג שריון

סוג שריון	דרג"ש בסיסי
ללא שריון	9
עור	7
שרשראות	5
לוחות	3
מגן	(1– מהדרג"ש)

דירוג שריון מותאם: ניתן לשנות את דירוג השריון הבסיסי על־ידי השימוש במגן, על־ידי לבישת שריון קסום או מקולל, או על־ידי מידת זריזות גבוהה או נמוכה.

לדמויות הנושאות מגן מוענק בונוס של נקודה אחת לדרג"ש. כלומר, יש להחסיר נקודה אחת מדירוג השריון שלהן. לדוגמא, לוחם בשריון שרשראות הנושא מגן יהיה בעל דרג"ש 4 במקום דרג"ש 5.

שריון קסום ומגנים קסומים מעניקים למשתמשים בהם בונוסים לדרג"ש. למרות שיש להחסיר את הבונוסים האלה מהדרג"ש הבסיסי, הם מסומנים בסימן + (פלוס), כדי להראות שהם מעניקים יתרון. לאדם הלובש *שריון שרשראות 2+* יהיה דרג"ש 3 (3=2–5).

לעיתים, שריונות ומגנים מקוללים על־ידי קסם. שריון מקולל נותן למשתמש בו עונש לדרג"ש שלו. לעונשים הללו יש סימן שלילי (–), כדי להזכיר לך שהם עונשים. עליך להוסיף אותם לדרג"ש של הדמות.

השפעת מידת הזריזות משנה את הדרג"ש גם כן. התבונן בטבלת הבונוסים והעונשים עבור מידות תכונה. בדומה לבונוס עבור שריון קסום, עליך להחסיר את השפעת הבונוס מדרג"ש הדמות. את השפעת העונש עליך להוסיף לתוצאה.

כדי לקבוע את הדרג"ש הסופי של דמות מסויימת, עליך לכלול את כל ההשפעות, טובות ורעות, אשר מתייחסות אליה.

דוגמא: ללוחם בעל מידת זריזות 18, הלובש *שריון לוחות 2+*, יש דרג"ש 2–. כיצד הגענו למספר הזה? הדרג"ש הבסיסי עבור שריון לוחות הוא 3. נחסיר מזה את בונוס הזריזות 3+, ואת בונוס השריון הקסום, 2+, ונגיע לתוצאה של 2– (2–=2–0; 0=3–3).

אם לד"ש יש השפעת עונשין, ייתכן שהדמות היא מעט איטית. דבר זה הופך אותה למטרה שקל יותר לפגוע בה.

דוגמא: לוחם בעל מידת זריזות 4, הלובש *שריון שרשראות 1–*, יהיה בעל דרג"ש 8. כיצד הגענו למספר הזה? הדרג"ש הבסיסי עבור שריון שרשראות הוא 5. יש להוסיף לזה את עונש הזריזות 2– ואת עונש השריון המקולל 1–, וכך מגיעים לתוצאה של 8 (8=1+2+5).

גלגולי הצלה

כאשר הד"ש שלך תוקפת בקרב מגע או בקרב קליעים, אתה מבצע גלגול פגיעה, כדי לראות אם היא פגעה במטרה. אולם ישנם סוגים מיוחדים של התקפות, כגון נשיפת דרקון ולחשים, אשר פוגעים באופן אוטומטי. גלגול הצלה נותן לדמות הזדמנות להימנע מהבלתי נמנע או לפחות להפחית מעט את הנזק.

ישנם חמישה סוגים של התקפות מיוחדות: רעל או קרן מוות, בדידי קסמים, שיתוק או התאבנות, נשיפת דרקון ומַטוֹת, קָנִים או לחשים. לכל סוג דמות יש מספרים של גלגול הצלה עבור כל סוג התקפה. ניתן להתאים כל סוג של התקפה מיוחדת לאחד מחמש הקבוצות הנ"ל. יש להתייחס לכולן באופן שווה.

המגן מגלגל 1ק20, על־מנת לקבוע אם הוא יכול להימנע מהשפעת ההתקפה המיוחדת, או להפחית אותה. אם התוצאה שווה או גדולה מהמספר המופיע עבור גלגולי ההצלה לאותו סעיף, גלגול ההצלה הצליח. אם התוצאה נמוכה, גלגול ההצלה נכשל.

טבלת גלגולי הצלה לדמויות

סוג דמות/ דרגה	קרן מוות, רעל	בדידי קסם	שיתוק, התאבנות	נשיפת דרקון	מַטוֹת, קָנִים או לחשים
כוהן 1־4	11	12	14	16	15
כוהן 5	9	10	12	14	13
לוחם 1־3	12	13	14	15	16
לוחם 4־5	10	11	12	13	14
קוסם 1־5	13	14	13	16	15
גנב 1־4	13	14	13	16	15
גנב 5	11	12	11	14	13
גמד 1־3	8	9	10	13	12
גמד 4־5	6	7	8	10	9
אֶלף 1־3	12	13	13	15	15
אֶלף 4־5	8	10	10	11	11
זוטון 1־3	8	9	10	13	12
זוטון 4־5	5	6	7	9	8
אדם רגיל	14	15	16	17	17

תוצאות גלגול הצלה: אם המגן מבצע גלגול הצלה מוצלח כנגד התקפה שגורמת נזק, הוא יספוג לרוב רק מחצית מהנזק שההתקפה היתה גורמת באופן רגיל (עגל כלפי מטה). במונחי ההרפתקה, הוא מצליח להתכופף, להתחמק או להתגונן וכו'.

אם המגן מבצע גלגול הצלה מוצלח כנגד התקפה שהשפעותיה אינן מזיקות, הוא מצליח להימנע מההשפעות כליל.

לעיתים, מפלצת תבצע בו־זמנית התקפה רגילה והתקפה מיוחדת. כאשר זה קורה, מבצעת המפלצת קודם כל, גלגול פגיעה עבור ההתקפה הרגילה. אם היא פוגעת, המפלצת מסבה את הנזק הרגיל לדמות. לאחר מכן על הדמות לבצע גלגול הצלה, כדי לראות מה עוד קורה (אם המפלצת מחטיאה בהתקפה הרגילה, הדמות אינה צריכה לבצע גלגול הצלה).

גלגולי הצלה למפלצות: גם למפלצות יש גלגולי הצלה. לרוב אלה הם גלגולי ההצלה של סוג הדמות, שלו הן הכי דומות. סוג הדמות אשר לו גלגולי הצלה זהים לאלו של המפלצת, מופיע בתיאור המפלצת. ישנו סעיף "ניצל כמו", כאשר אחריו מופיע סוג דמות ומספר. עליך להשתמש בגלגולי ההצלה של אותו סוג דמות עבור המפלצת. המספר שמופיע לאחר סוג הדמות מתייחס לדרגה של הדמות.

השלמת הדמות שלך

דמויות מתחילות את המשחק בדרגה 1, ללא נקודות ניסיון. לאחר שמילאת את דף הדמות, הדמות שלך מוכנה למשחק ***מבוכים ודרקונים***.

קסם הוא סוג של אנרגיה, שדמות יכולה להשתמש בה כדי ליצור השפעות בעלות עוצמה רבה בעולם המשחק של ***מבוכים ודרקונים***. בעזרת הקסמים יכולות הדמויות להרדים אויבים, להפוך את עצמן לבלתי־נראות, לתקוף את אויביהן בעזרת ברקים ועוד.

מקור האנרגיה הקסומה הזו הוא מחוץ לדמויות. זוהי אנרגיה, שיש כאלה היכולים להשתמש ולשלוט בה, כמו שנַפָּח משתמש באש. כוהנים, קוסמים ואֶלְפים יכולים להיעזר בלחשים כדי לעזור לעצמם ולידידיהם. אפילו מפלצות יכולות להשתמש, לעיתים, בקסמים.

ישנם שלושה סוגי קסמים בסיסיים: לחשי כוהנים, לחשי קוסמים וחפצים קסומים.

לחשים

רוב ההרפתקות נמשכות רק מספר שעות של "זמן משחק", כך שלדמויות יש רק הזדמנות אחת ללמוד לחשים – בזמן שאתה והשחקנים מתכוננים לקראת ההרפתקה.

לעיתים הרפתקה נמשכת יותר מיום אחד של זמן משחק. כאשר זה קורה, הדמויות יכולות לבצע מֶדִיטַצְיָה או לעיין בספר הלחשים שלהן במשך שעה של זמן משחק. דבר זה מאפשר להן ללמוד מחדש לחשים שבהם השתמשו כבר, או להחליף לחשים קיימים בלחשים חדשים.

השימוש בלחשי כוהנים: לחשי הכוהנים באים מכוח אמונתו של הכוהן. הוא לומד לחשים על־ידי מֶדִיטַצְיָה, אשר מטביעה את התנועות והמילים של הלחש בזיכרונו של הכוהן. הלחש יישאר טבוע במוחו עד שייעשה בו שימוש (הזמן העובר אינו משנה). הטלת הלחש מוחקת אותו מזיכרונו של הכוהן עד שהוא מחדש אותו דרך מֶדִיטַצְיָה.

לרוב, הכוהן משתמש בלחשיו על־מנת לרפא, להגן ולהשיג מֵידע. כוהן אינו יכול להשתמש בלחשי קוסמים.

השימוש בלחשי קוסמים: קוסם, שלפעמים מכונה מכשף, רוכש את לחשיו דרך הלימוד. לאחר שהוא מגלה לחש חדש, הוא רושם אותו בספר הלחשים שלו. כאשר הוא חושב שיהיה עליו להשתמש בלחש, הוא מעיין בספר, ומטביע את התנועות והמילים בזיכרונו. אלה יישארו טבועות בזיכרונו, עד אשר הוא מטיל את הלחש, ולאחר מכן, הן נמחקות. הקוסם לומד מחדש את לחשיו על־ידי עיון חוזר בספר הלחשים.

לחשי קוסמים חזקים יותר בקרבות מאשר לחשי כוהנים. אולם ניתן להשתמש בהם במגוון רחב של מטרות אחרות. קוסם אינו יכול להשתמש בלחשי כוהנים. הוא מוגבל ללחשים המסויימים שרשומים בספרו או לכאלה שמצא במהלך ההרפתקה. אֶלְף משתמש בלחשי קוסמים, ולא בלחשי כוהנים.

כאשר דמות מטילה לחש, היא משתמשת במילים ובתנועות על־מנת לשלוט באנרגיה הקסומה. מכאן שדמות אשר אינה יכולה לדבר או להניע את ידיה, אינה יכולה להטיל לחש (אין יוצאים מן הכלל). כמו כן, דמות אינה יכולה לבצע שום פעולה נוספת בזמן הטלת לחש, אפילו הליכה. כל הפרעה במהלך הטלת הלחש כגון דחיפה או ספיגת נזק מהתקפה, מקלקלת את הטלת הלחש. זיכרונו של מטיל הלחש נמחק, אולם ללחש אין כל השפעה.

כאשר דמות מטילה לחש, עיין בתיאור הלחש בפרק הלחשים (עמ' 29־35). התיאור יסביר לך מה קורה.

רשימות לחשי הכוהנים והקוסמים כוללות בתחילת התיאור את הטווח, משך הפעולה וההשפעות. טווח הוא המרחק המְרבי, במטרים, אשר ממנו ניתן להטיל את הלחש. אם הטווח היא אפס, הדמות צריכה לגעת במטרה שלה, כדי להטיל את הלחש. משך הפעולה הוא משך הזמן שהלחש משפיע על הדמות. המספר מופיע כמספר סיבובים (10 שניות כל אחד) או מספר תורים (תור הוא 10 דקות; ראה עמ' 20). השפעה, היא גודל האזור שעליו הלחש משפיע.

רשימת הלחשים

בעמודים 29־35 תמצא רשימה שלמה של לחשי קוסמים מעוצמות 1, 2 ו־3 ולחשי כוהנים מעוצמות 1, ו־2, העומדים לרשות השחקנים במשחק ***מבוכים ודרקונים***. כוהנים מדרגה חמישית יכולים להשתמש בלחשים עד עוצמה שנייה, וקוסמים מדרגה חמישית יכולים להשתמש בלחש קוסמים עד עוצמה שלישית. מספר הלחשים ועוצמת הלחשים שבהם יכולה כל דמות להשתמש, מופיעים בטבלאות נקודות הניסיון של הדמויות.

לחשים מעוצמה גבוהה יותר: ישנם מספר לחשים הרשומים תחת עוצמה גבוהה יותר; כל־כך גבוהה, שד"שים חדשות אינן רשאיות להשתמש בהם. לחשים אלה כלולים, על־מנת ששה"מ יוכל לספק אותם לדב"שים מטילות לחשים מדרגה גבוהה.

חפצים קסומים

חפץ קסום הוא כל חפץ אשר מכשף רב־עוצמה או יצור על־טבעי, העניק לו תכונות מיוחדות. לעיתים קרובות חפץ קסום, נותן למשתמש בונוס (או עונש) בגלגול הפגיעה והנזק. לחפצים אחרים יש, לעיתים, השפעות מוזרות. לרוב, חפצים קסומים הם כלי־נשק, שריון, תכשיטים או מגילות.

כלי־נשק

לעיתים קרובות, כלי־נשק מכושפים כדי להפוך אותם לבעלי עוצמה רבה יותר. כישופים אלה באים בצורה של בונוס, המסומן על־ידי +, שמופיע לאחר שם כלי־הנשק (*חרב 1+*). הוסף בונוס זה לגלגולי הפגיעה ולגלגולי הנזק של הדמות המשתמשת בכלי־הנשק.

לעיתים כלי־נשק מכושפים לצורך שימוש כנגד יצור מסויים (*חרב 1+, 3+ כנגד דרקונים*). כאשר דמות משתמשת בכלי הנשק על־מנת לתקוף את היצור הרשום, השתמש בבונוס השני במקום בראשון.

לעיתים כלי־נשק מקולל. נשק מקולל מסומן על־ידי סימן – שמופיע לאחר שם כלי־הנשק (*חרב 1־*). זאת אומרת, שבמקום הוספת בונוס, הכישוף מטיל עונש. יש להחסיר את העונש מגלגולי הפגיעה והנזק של הדמות המשתמשת בנשק. המשתמש בכלי־נשק מקולל, אינו יכול לשמוט אותו או למסור אותו מרצונו החופשי.

שריון

שריונות ומגינים קסומים נותנים למשתמש בהם בונוס (או עונש) לדירוג השריון. הבונוסים הקסומים הללו מסומנים על־ידי סימן + (או סימן –), כמו כלי־נשק. אולם עליך לזכור שדרג"ש נמוך יותר הוא טוב יותר, ולכן יש להחסיר את הבונוסים מהדרג"ש. עונשים מוסיפים לדרג"ש.

שונות

לעיתים קרובות, הד"שים ימצאו כלי־נשק בעלי כוחות מיוחדים, או חפצים המאפשרים פעולות מיוחדות. כאשר זה קורה, יש לחפש את תיאור החפץ בספר הכללים. התיאור יסביר מה קורה כאשר משתמשים בכוחות המיוחדים של החפץ.

הכרת החפצים הקסומים

כאשר הד"שים מוצאות לראשונה חפץ קסום, ייתכן שהן אינן יודעות מהן תכונותיו. חפצים קסומים עשויים היטב, אולם אין כל דרך להבדיל בינם לבין חפץ רגיל, ללא הטלת לחש *גילוי קסם*.

גם לאחר הטלת הלחש, המטיל יודע רק אם החפץ קסום או לא. הדרך היחידה לברר בדיוק מהן תכונותיו, היא על־ידי ניסוי. השלך את הנשק במשהו, נסה לפגוע בדמות כאשר היא לובשת את השריון, ענוד את הטבעת או טעם את השיקוי. ניסויים כאלה (שלעיתים מתגלים כמסוכנים) יאפשרו, בדרך־כלל, לגלות את תכונותיו של החפץ.

לעיתים, יבקשו הד"שים מד"בשים (ראה "ניהול מערכה" עמ' 17) לבחון עבורן חפץ. רוב הדב"שים מדרגה נמוכה יסכימו, מתוך הנחה שהחפץ יהיה שלהם. ייתכן שקוסמים דב"שים מדרגה גבוהה יהיו מסוגלים לזהות חפצים, אולם הם ידרשו תשלום מראש (100 פ"ז או יותר), וייתכן שהתהליך יתמשך לאורך מספר שבועות של זמן משחק.

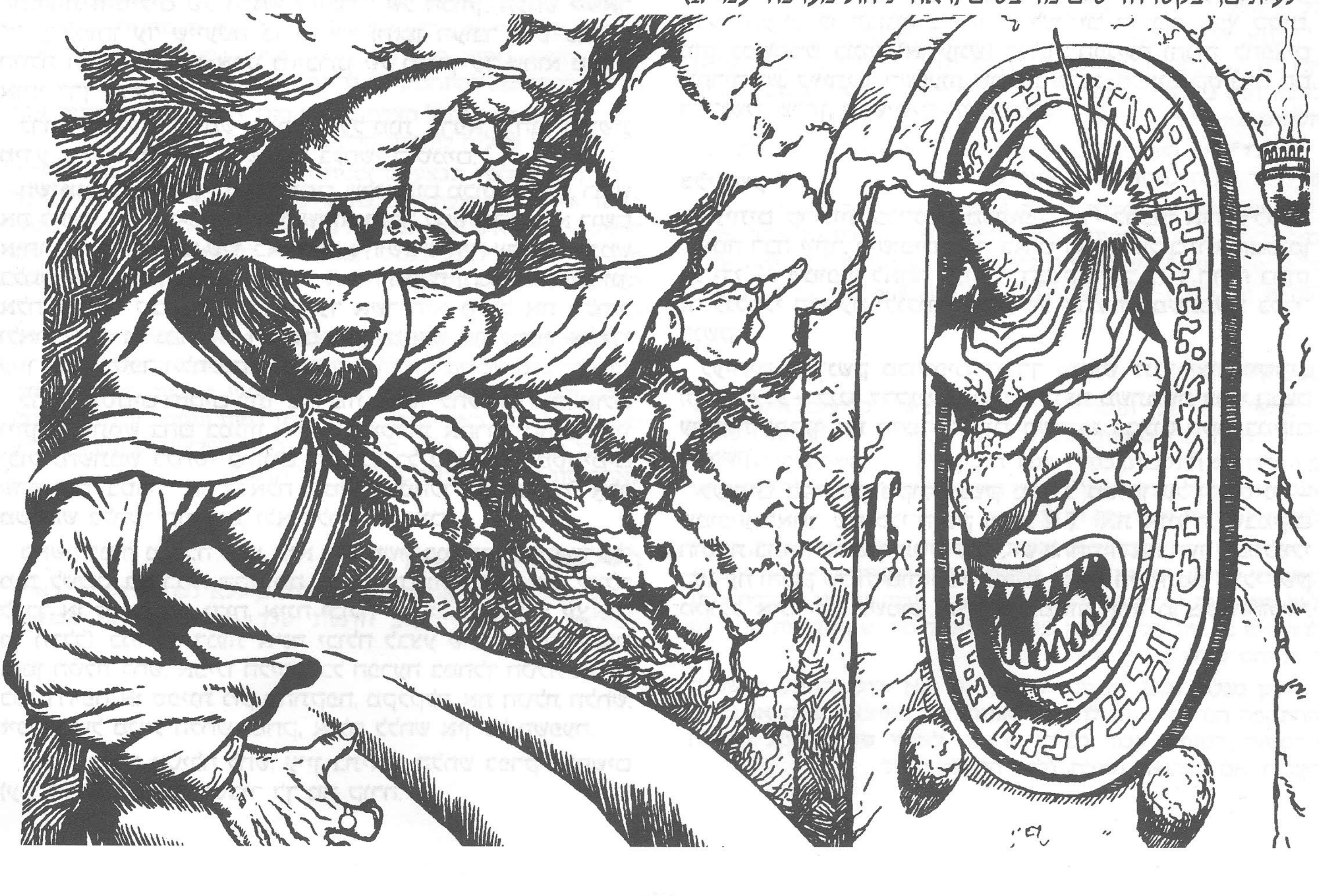
השימוש בחפצים קסומים

כדי לגרום לחפץ קסום לפעול, על המשתמש לאחוז בו או ללבוש אותו כראוי. אם לחפץ יש כוחות אשר אינם בשימוש תמידי, עליו להתרכז באותה השפעה.

(לדוגמא, אם ללוחם יש *חרב 1+*, ולחש *אור* 1 ליום, עליו להתרכז בלחש *האור* על־מנת להפעילו). ניתן להשתמש בחפץ רק פעם במשך סיבוב, אלא אם נאמר אחרת בתיאור שלו. דמות אשר מתרכזת בהשפעה המיוחדת של חפץ קסום, אינה יכולה לעשות כל דבר אחר במהלך אותו סיבוב.

לרוב החפצים הקסומים אין מגבלה על מספר הפעמים שאפשר להשתמש בהם. אולם בתיאור כמה מהחפצים יופיע מספר מטענים (זה נכון במיוחד לגבי בדידים). בכל פעם שדמות תשתמש בחפץ הקסום היא תבזבז את אחד המטענים. כאשר נעשה שימוש במטען האחרון, החפץ חדל להיות קסום. הוא אינו יכול לבצע עוד פעולות מיוחדות או לספק בונוסים קסומים.

הד"שים אינן יכולות לדעת מה כמות המטענים שבחפץ מסויים, ולכן עליך לבצע מעקב מדוייק אחר מספר השימושים שנעשו בחפץ מסוג זה. לא ניתן לטעון מחדש חפצים טעונים.



ניהול מערכה

מערכה היא סדרה של הרפתקות מו"ד, אשר בה משתתפת אותה קבוצת דמויות והמתרחשת על אותו הרקע. כלומר, המערכה בנויה מההרפתקות של הד"שים שלכם. החלק הבא מיועד לשה"מ בלבד – אל לשחקנים להמשיך לקרוא.

זכויותיו של שליט המבוך

כל הכללים הבאים הם קווים מנחים – חלקם מפורטים ביותר אולם הם עדיין רק קווים מנחים. אם בכל זמן שהוא, אתה, כשה"מ, מרגיש שכדאי לנטוש את המינוח המדוייק של כלל מסויים על־מנת שהמשחק יהיה מהנה יותר וטוב יותר, אתה רשאי לעשות זאת. לשליט המבוך יש זכות המילה האחרונה בכל נושא. אל תיתן למינוח הישיר ולהגדרות המדוייקות שבחוקים למנוע מכם ליהנות. זהו המשחק שלך. אתה רשאי להוסיף לו ואתה רשאי לעצב אותו.

דמויות בלי שחקן

במהלך המשחק *מבוכים ודרקונים* הד"שים פוגשות באנשים רבים. בתור שה"מ עליך, לשחק את תפקידיהם של אותם אנשים.

כל הדמויות שאינן מנוהלות על־ידי שחקנים, הן דמויות בלי שחקן (דב"ש). הן משרתות כאויבים, ידידים, מוסרי מידע, או כל שירות אחר שדרוש לך.

ד"בשים אינן חשובות כמו ד"שים ולכן הן אינן צריכות להיות מפורטות. לעיתים, אין להן אפילו נתונים.

כאשר הד"שים פוגשות בדמות חדשה, המילים הראשונות שתגיד עליה יתנו לשחקנים רעיון כללי לגביה. לדוגמא, אם תאמר שהם רואים נַפָּח, הם ידמיינו בוודאי אדם חזק ומיוזע, אשר מבלה את כל יומו בעיצוב פלדה בעזרת פטיש. ייתכן שהנפח שלך יהיה דמות ידידותית בעלת קול מהדהד. אין צורך להוסיף עוד, הדמות תתפתח במהלך המשחק.

תגובות דב"שים: ההחלטה על האופן בו יגיבו הד"בשים לד"שים פשוטה. שאל את עצמך מה היית חושב על הד"שים, אילו היית אתה הדב"ש.

לרוב, המשמעות היא שתגובות הדב"ש הן תוצאה ישירה של התנהגות הד"שים. לדוגמא, אם הד"שים רוצות להילחם, הדב"ש תכעס או תפחד. כמו כן, שאל את עצמך מה רוצה הדב"ש מהד"שים. למשל, אם הד"שים רוצות לרכוש חרב מהנפח, הוא ירצה פיסת זהב או שתיים. הוא עובד כדי להרוויח כסף ממכירת נשק, והוא יתמקח איתן.

מפלצות

עד עתה דנו בדב"שים בני־אנוש. אבל גם מפלצות, כמו גובלינים וגועלים הן דב"שים. מכיון שזה מסורבל לציין כל הזמן דב"שים בני־אדם ודב"שים מפלצות, בואו נסכים על כמה מושגים. דב"שים הן יצורים שיש להן סוג דמות (כגון אֱלפים וכוהנים), בין אם הם ידידותיים לד"שים או לא. מפלצות הן יצורים שאין להם דמות. ייתכן שהם יהיו ידידותיים או עוינים כלפי הד"שים. רובם יהיו עוינים. המפלצות מתוארות בעמודים 36־54.

מפלצות מתנהגות בדרך־כלל אחרת מבני־אדם. לעיתים קרובות הן יכולות לעשות דברים, שבני־אדם אינם יכולים לעשות. לעיתים הן אפילו חסרות תבונה. מסיבה זו עליך לדעת יותר על המפלצות מאשר על הדב"שים. לכן יש בספר הכללים תיאורים ונתונים למגוון רחב של מפלצות. כאשר אתה משחק מפלצת, עליך לקרוא את תיאורה, על־מנת שתדע כיצד היא מתנהגת.

תגובות של מפלצות: כפי שהחלטת כיצד יגיבו הדב"שים לד"שים, כך אתה רשאי להחליט כיצד יגיבו המפלצות. זה תלוי במה שהן עושות. אולם כאשר ד"שים מחכות לראות מה תעשה המפלצת לפני שהן מגיבות, עלול להיווצר מצב של המתנה ממושכת. במקרים כאלה עליך לגרום למפלצת להגיב ראשונה. כאשר אינך בטוח כיצד המפלצת תגיב, אתה רשאי לבצע גלגול תגובה. גלגל 2ק6 ועיין בטבלת גלגולי התגובה למפלצות:

טבלת גלגולי תגובה למפלצות

גלגול	תגובה
2־3	המפלצת תוקפת
4־6	המפלצת נוהמת, גלגל שוב בסיבוב הבא והחסר 4 מהתוצאה
7־9	המפלצת נזהרת, גלגל שוב בסיבוב הבא
10־11	המפלצת ידידותית, גלגל שוב בסיבוב הבא והוסף 4 לתוצאה
12+	המפלצת ידידותית

שים־לב, שאולי תיאלץ לבצע יותר מגלגול אחד בטבלת גלגולי תגובה למפלצות. כאשר התוצאה מורָה לגלגל שוב בסיבוב הבא, אַפְשר לד"שים להגיב למפלצת. אם הן עושות משהו על־מנת להשיג תגובה מסויימת, לך עם זה. אין צורך להמשיך ולגלגל לפי הטבלה.

אם הן מתמהמהות ללא כל תוכנית פעולה מוגדרת, גלגל שוב (תוך ביצוע התוספות או החיסורים הנדרשים על־פי הטבלה). אל תבצע יותר משלושה גלגולים. אם הד"שים לא ביצעו כל פעולה כדי לקבל תגובה (דיבור, התקפה או ניסיון להרדים את המפלצת) עד הגלגול השלישי, המפלצת תתקוף בגלגול של 9 או פחות (זכור לקחת בחשבון את נטייתה של המפלצת). אם התוצאה היא בין 10 ל־12, המפלצת פשוט עוזבת.

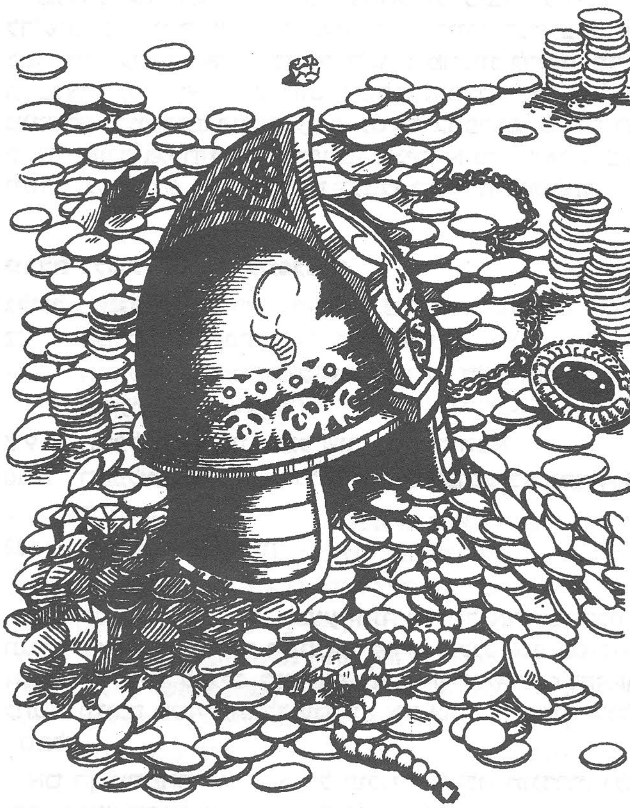
לפני שמגיעים למבוך

הדבר הראשון שאתה זקוק לו הוא קבוצת שחקנים. הם בוחרים דמות אותה ישחקו. יהיה זה נבון שהקבוצה תהיה מאוזנת, כדי שתהיה מסוגלת להתמודד עם הסכנות הרבות האורבות לה במבוך. הקבוצה צריכה לכלול לפחות אחד מכל סוגי הדמויות הבאים: לוחם, כוהן, קוסם וגנב.

אם אין לך ארבעה שחקנים, עליך לאפשר לשחקנים לצרף מלווים (ראה עמ' 18 בנושא מלווים). אם יש בחבורה יותר מדי קוסמים או לוחמים, עליך לשכנע שחקנים להחליף את סוג הדמות שלהם. נסה לפתות שחקן להיות גנב, על־ידי הבטחת אוצר; אתה יכול להציע לשחקן שיעבור לשחק כוהן, מגילת *ריפוי פצעים קלים*. זכור שאתה מנהל את המשחק.

לאחר מכן עליך לבחור מקום שבו הקבוצה תשחק. במשחקי *המבוכים ודרקונים* הבסיסיים, ההרפתקה מתרחשת תמיד במבוך. אולם ברור, שהד"שים אינן מבלות את כל חייהן מתחת לאדמה.

כאשר הן אינן משתתפות בהרפתקה, הנח שהד"שים שוהות בכפר סמוך או בעיירה. אולם כל מה שקורה בכפר מתרחש מחוץ לזמן המשחק. שם הן יכולות לנוח ולהתאושש מהרפתקות קודמות. הן יכולות למצוא שם מקומות בטוחים לאחסון אוצרותיהן. הן אפילו יכולות לרכוש ציוד לקראת ההרפתקות הבאות (ראה הרשימות בעמ' 13) ולשכור מלווים.



רכישת ציוד

יחידת המטבע הבסיסית במשחק *מבוכים ודרקונים* היא פיסת זהב (פ"ז). פיסת זהב היא מטבע זהב אחד. הערך של כל שאר המטבעות עומד ביחס לפ"ז. טבלת המרת המטבעות המופיעה בהמשך, כוללת את ערכם של כל המטבעות:

טבלת המרת מטבעות

1 פיסת זהב = 100 פיסות נחושת (פ"נ)

1 פיסת זהב = 10 פיסות כסף (פ"כ)

1 פיסת זהב = 2 פיסות אֶלֶקְטרוּם (פ"א)

5 פיסות זהב = 1 פיסת פְּלָטִינָה (פ"פ)

אֶלֶקְטרוּם הוא חומר הנוצר משילוב של כסף וזהב. ערכם של כל התכשיטים ואבני־החן נמדד גם כן בערכים של פיסות זהב.

כאשר ד"ש נמצאת בעיירה, היא יכולה להשתמש בממון או באוצר שווה־ערך, כדי לרכוש כל חפץ המופיע ברשימת הציוד (במסך לשה"מ). היא אינה יכולה לקנות חפצים אשר אינם מופיעים שם (כלומר, היא אינה יכולה לרכוש חפצים קסומים, אולם היא יכולה למכור אותם, כפי שיוסבר בהמשך). אֶפְשָׁר לשחקן לבחור את מה שהוא רוצה מהרשימה והחסר את הסכום מכמות הזהב שברשותו.

ד"ש יכולה למכור כל חפץ במחצית ממחירו ברשימה. חפצים קסומים יימכרו במחיר המלא של חפץ לא קסום זהה, כפול ק%. מגילות ושאר חפצים, אשר אינם מופיעים ברשימות, יימכרו במחיר 1ק20 כפול ק%. אולם כאשר הדבר נוגע לחפצים קסומים, הדב"שים נזהרות מאוד שלא לקנות פריטים מקוללים.

לפני שהרפתקה מתחילה, על כל שחקן לרשום את הציוד שנמצא ברשות הדמות שלו. ככל שההרפתקה מתפתחת, הוא יכול למחוק את הציוד (מנות, חיצים, לפידים וכו') שבו השתמשה הדמות.

שכירת מלווים

מלווים הם דב"שים, שנשכרו על־ידי הד"שים כדי לסייע בבדיקת מבוך קשה במיוחד (בהשוואה למספרן ולכישוריהן של הד"שים). מלווים יהיו תמיד דמויות מדרגה ראשונה. שחק אותם כמו כל דב"ש אחרת, אבל עליך לגלגל נתונים מלאים עבור כל אחד מהם.

כל קבוצה שבה פחות מארבע ד"שים רשאית לשכור מלווים במספר מספיק על־מנת להשלים את מספר החברים בקבוצה לארבעה. קבוצה בת ארבע ד"שים רשאית לשכור שני מלווים וקבוצה בת חמש ד"שים רשאית לשכור מלווה אחד. קבוצות בנות שש ד"שים ויותר אינן צריכות מלווים. כמו כן, כל מלווה מצפה לקבל חלק שווה באוצר וכל מלווה יקבל חלק שווה בנקודות הניסיון. מלווה אשר לא יזכה ליחס הוגן, יעזוב.

בתור דב"שים, מלווים יבצעו בדיקות מורל בדומה למפלצות. המורל של מלווים תלוי במידת הכְּרִיזְמָה של הדמות ששכרה אותם:

מידת כְּרִיזְמָה	מורל מלווים
3	4
4־5	5
6־8	6
9־12	7
13־15	8
16־17	9
18	10

ברגע שמלווה נכשל בבדיקת המורל ובורח, הוא לא ישוב עד לאחר תום הקרב.

יש חבורה? יש ציוד? יש מלווים, במידת הצורך? כאשר כולם מוכנים, אמור לשחקנים שדמויותיהם עוזבות את העיירה והולכות שלוש עד ארבע שעות, (או שלושה עד ארבעה ימים) עד לפתח המבוך. במשחק זה אין צורך להיות מוטרד ממה שהדמויות רואות מחוץ למבוך.

לאחר עזיבת המבוך

במוקדם או במאוחר, אתה והשחקנים תתעייפו ותפסיקו לשחק לאותו יום. אם הד"שים עזבו את המבוך, עליהן לחזור לעיירת הבסיס שלהן, עד למשחק הבא. אם הן עדיין במבוך, עליהן למצוא מקום בטוח, שבו יוכלו לנוח עד אשר השחקנים יוכלו להמשיך את ההרפתקה.

ייתכן שהד"שים יצטרכו לרכוש ציוד חדש לאחר עזיבת המבוך. הן בוודאי ירצו לחלק ביניהן את האוצר ואת נקודות הניסיון וגם לרפא פציעות.

חלוקת האוצר

בזמן שהד"שים חוקרות את המבוך, הן ימצאו אוצרות. לאחר סיום יום המשחק, תן לד"שים רגע לעבור על האוצרות שמצאו. השחקנים יכולים להחליט כיצד לבצע את החלוקה בעצמם, אולם עליך לעודד אותם לבצע חלוקה שווה.

דרך אחת לחלק אוצר קסום היא לגלגל 1ק20. השחקן שגילגל את התוצאה הגבוהה ביותר יבחר את החפץ הראשון. השחקן בעל התוצאה השנייה הכי גבוהה, יבחר את החפץ השני וכן הלאה.

השימוש בציוד

לאחר סיום הרפתקה, עליך לעבור על רשימת הציוד של כל שחקן. האם אתה זוכר חפץ כלשהו שהוא השתמש בו ושכח למחוק? האם הוא שכח להוסיף משהו שהד"ש שלו מצאה?

אל תדאג, אם אתה והשחקנים שוכחים כמה דברים, או אם שני שחקנים זוכרים את הדברים באופן מעט שונה. דברים כאלה קורים, לעיתים. לא כל־כך חשוב לבצע רישום מדוייק של כל החפצים במהלך ההרפתקה, כמו שחשוב שתהיה הסכמה בסוף ההרפתקה, באשר לציוד הקיים. אם אתה חושב שלדמות מסויימת לא צריך להיות חפץ מסויים, למרות שהשחקן אומר שכן, זכור כי אתה הוא שה"מ. אם החלטת שלד"ש מסויימת אין חפץ מסויים, החלטתך היא הקובעת.

בכל יום של הרפתקה צורכים מזון. עקוב אחרי מנות המזון אולם אין צורך לשחק את הארוחות.

נקודות ניסיון

במהלך ההרפתקה עליך לרשום את המפלצות שהד"שים מביסות. אם לא עשית זאת, עצור למספר דקות, כדי להיזכר במפלצות שהיו. ייתכן שתזדקק לעזרת השחקנים.

בתיאורה של כל מפלצת מופיע ערך נק"נ. זהו מספר נקודות הניסיון, שהחבורה צוברת, כאשר היא מביסה את המפלצת. נקודות ניסיון מייצגות שיפורים בכישורים וביכולת של הדמויות, כתוצאה מהבסת המפלצות. כאשר הן צברו מספיק נקודות ניסיון, הן עולות בדרגה והופכות לבעלות עוצמה רבה יותר.

חבר את נקודות הניסיון עבור כל היצורים שהד"שים הביסו במהלך ההרפתקה. אם הד"שים הביסו קבוצת מפלצות, או שיכנעו אותן להיכנע, הן זכאיות לנקודות הניסיון עבור כל מפלצת שבקבוצה. אולם מפלצות שהצליחו לברוח לא הובסו, ולכן הן אינן מעניקות נקודות ניסיון לחבורה (ראה גם דרגות ניסיון, עמ' 12).

אם אתה יוצר את המפלצות בעצמך, או ששינית את אחת המפלצות שמופיעות ברשימת המפלצות, עליך להשתמש בטבלה הבאה, כדי לחשב את נקודות הניסיון של המפלצת (אנו השתמשנו בטבלה כדי לחשב את הנק"נ של המפלצות המופיעות ברשימת המפלצות). בונוס ההשפעה המיוחדת מוכפל במספר הכוכבים המופיעים ליד קוביות הפגיעה של המפלצת, והסכום מתוסף למספר נקודות הניסיון הבסיסי. רשימת המפלצות מופיעה בעמ' 36־54.

אם הד"שים הביסו דב"ש שהיא אדם או דמוי־אדם, הדרגה של הדב"ש תהא שוות־ערך למספר קוביות הפגיעה של מפלצת. כלומר, דב"ש מדרגה שנייה תהיה שווה מספר נקודות ניסיון הזהה למפלצת בעלת שתי קוביות פגיעה. כל לחש שהיה לדב"ש מקביל לכוכבית ליד קוביות הפגיעה.



נקודות ניסיון עבור מפלצות

קובית פגיעה של מפלצות	ערך נק"נ בסיסי	בונוס השפעה מיוחדת
עד ל־1	5	1
1	10	3
1+	15	4
2	20	5
2+	25	10
3	35	15
3+	50	25
4	75	50
4+	125	75
5	175	125
5+	225	175
6	275	225
6+	350	300
7	450	400
7+	550	475
8	650	550

חלק את סך נקודות הניסיון במספר הדמויות שבקבוצה, כולל ד"שים, דב"שים ומלווים. זהו מספר הנק"נ שכל דמות מקבלת עבור הבסת המפלצות (התעלם מהשארית).

בנוסף, כל דמות מקבלת נקודת ניסיון אחת עבור כל אוצר בשווי פיסת זהב אחת שהיא מצאה.

בזמן שאתה מעניק לד"שים את נקודות הניסיון שלהן, אלה שיש להן תוצאה גבוהה במיוחד או נמוכה במיוחד בדרישה הראשית שלהן, מקבלות בונוס או עונש. עיין בטבלת השפעת ניסיון (עמ' 4).

עלייה בדרגה: אם לאחר ההרפתקה דמות זכתה בכמות נק"נ המספיקה לעלייה בדרגה, היא זכאית לתוספת של קוביית פגיעה אחת לנקודות הפגיעה שלה. ייתכן שהדמות תהיה זכאית להטבות נוספות, בהתאם לסוג הדמות. לפרטים נוספים ראה תיאורי סוגי הדמויות.

דמות אינה יכולה לעלות ביותר מדרגה אחת במהלך הרפתקה אחת. אם הדמות צברה מספיק נק"נ כדי לעלות בשתי דרגות (או יותר) היתרה אינה נחשבת. סך הנק"נ של הדמות ייעצר במספר הנק"נ הנדרש כדי להגיע לדרגה השנייה שאליה היתה אמורה הדמות לעלות.

לדוגמא: לוחם מתחיל מדרגה ראשונה (0 נק"נ) מוצא אבן־חן השווה 10,000 פ"ז במהלך הרפתקה. בסוף ההרפתקה הלוחם יקבל רק 3,999 נק"נ ולא יותר – סכום שהוא בנקודה אחת פחות ממספר נקודות הניסיון הדרושות כדי להגיע לדרגה שלישית. הוא זכאי לעלות בדרגה אחת בלבד. שאר הנק"נ הולכות לאיבוד.

בתוך המבוך

דיברנו הרבה על מה שקורה מחוץ לזמן המשחק. אולם ברגע שתהיו בתוך המבוך, יתחיל הכיף האמיתי. הרפתקת המבוך משוחקת בסדרה של *תורי משחק*. תור משחק יכול לכלול תנועה או חקירה של המבוך, או שהוא יכול לכלול היתקלות במפלצות. במהלך הקרבות, מתנהל המשחק ביחידות זמן קצרות יותר, שנקראות *סיבובי לחימה*. יחידות זמן אלו מלאות פעילות ובמהלכן תוקפות הד"שים בעזרת כלי־נשקן או מטילות לחשים. תור המשחק, ההיתקלות וסיבוב הלחימה מוסברים, בפרק נפרד.

במשחק ***מבוכים ודרקונים*** ההרפתקות מנוהלות בתורי משחק. אורכו של תור אחד הוא כ־10 דקות במבוך. תור הוא הרבה יותר ממדידת הזמן שחלף. הוא כולל גם כל מה שדמות היתה עושה באופן רגיל בזמן הזה. התור כולל שרטוט מפה, הצצה לאורך מסדרונות, בדיקה לגילוי מלכודות וכל שאר הדברים שעושים אנשים החוקרים מבוכים.

תנועה

דמות יכולה לנוע באופן רגיל עד 40 מטרים בתור. ברור שאדם רגיל יכול לעבור הרבה יותר מ־40 מטרים בעשר דקות. אבל במבוך ישנם כל שאר הדברים האחרים שהדמות עושה בזמן ההליכה – סידור הציוד, ניסיון לנוע בשקט, בדיקת המפה והלפיד וכו'. היא אינה נעה במהירותה המְרבית.

מעמסה: ד"שים הנושאות משקל רב או מטען מסורבל נעות בקצב איטי עוד יותר. מעמסה היא מונח הכולל את משקלו האמיתי של פריט מסויים וכן עד כמה מסורבל או לא נוח לשאת אותו. בטבלה הבאה מופיעה המהירות בה יכולה דמות מועמסת לנוע בתור אחד. לעיתים, דמויות מביאות פְּרָדים כדי שישאו את האוצר. גם הם מוגבלים על־ידי מעמסה. פֶּרֶד אינו יכול לשאת יותר מ־6,000 מט'.

מטבע אחד (בקיצור "מט") שווה ל־50 גרם.

טבלת מהירות ומעמסה

מעמסה	תנועה בתור אחד
עד 400 מט'	40 מטרים
401־800 מט'	30 מטרים
801־1,200 מט'	20 מטרים
1,201־1,600 מט'	10 מטרים
1,601־2,400 מט'	5 מטרים
2,400+ מט'	0 מטרים
פֶּרֶד:	
עד 3,000 מט'	40 מטרים
3,001־6,000 מט'	20 מטרים
6,000+ מט'	0 מטרים

אולם איך תוכל לדעת מהי המעמסה של כל דמות? טבלת הציוד כוללת את ערכי המעמסה השונים (עמ' 13). המעמסה של חפצים אחרים מופיעה בהמשך. רשום את כל החפצים שהדמות נושאת עליה (כולל אוצר, נשק ושריון). לאחר מכן, חבר את המעמסה של כל אחד מהם. התוצאה היא המעמסה של הדמות.

חלק מהחפצים המופיעים ברשימת הציוד נועדו לסייע לדמות לשאת את חפציה. השקים הקטנים מכילים ציוד במעמסה של עד 200 מט', תרמיל־הגב יכול להכיל עד 400 מט' והשק הגדול יכול להכיל עד 600 מט'.

טבלת מעמסה לחפצים

שיקוי	10 מט'
מגילה	1 מט'
קָנֶה	20 מט'
מַטֶּה	40 מט'
בדיד	10 מט'
מטבע (כל סוג)	1 מט'
אבן־חן (כל סוג)	1 מט'
תכשיט (יחידה אחת)	10 מט'

אם דמות נושאת חפץ שאינו מופיע בטבלת המעמסה, אתה רשאי להעריך את המעמסה של החפץ על־ידי השוואתו לחפץ דומה, שמופיע בטבלה. זכור שלשריון קסום מידת מעמסה השווה למחצית המעמסה של שריון רגיל.

המעמסה מתייחסת גם לתנועה בסיבובים, המוסברת בחלק "התנועה" של פרק הלחימה.

מיפוי

פרוש את המפה הכלולה במשחק ***מבוכים ודרקונים*** והתבונן בצד המסומן "מבוכו של זַנְזֶר". שים לב שכל החדרים והמסדרונות מחולקים לריבועים באורך 2.5 ס"מ בערך. כל ריבוע במפה שווה 1.5 מטרים. כדי לראות לאיזה מרחק דמות (או מפלצת) יכולה לנוע, עליך לחלק את קצב התנועה שלה ב־1.5 ולהתעלם משאריות. התוצאה היא מספר הריבועים שהדמות יכולה לעבור (דמות בעלת קצב תנועה של 10 מטרים בסיבוב יכולה לעבור 6 ריבועים בסיבוב, שכן 10 חלקי 1.5 = 6 ושארית).

ד"שים יכולות לנוע באלכסון מריבוע לריבוע, אולם הן אינן יכולות לעבור בריבוע שבו נמצאת דמות אחרת, שאינה ידידותית (אלא אם הם מביסים את הדמות שנמצאת בריבוע).

מפות השחקנים: במהלך המשחק, רק שה"מ יכול לראות את המפה המוכנה. על השחקנים להכין מפות משלהם בשעה שהם מתקדמים. הם יכולים לבחור שחקן אחד, אשר יכין את המפה עבור כולם, או שכל השחקנים יכינו, בתורם, את המפה. מי שמכין את המפה יגלה שנוח יותר לשרטט את המפה על נייר משבצות, אולם אפשר להשתמש בכל סוג נייר.

בזמן שהד"שים נעות במבוך, עליך לתאר בפני השחקנים מה הדמויות שלהם רואות: מה אורך המסדרון, מה רוחבו, האם יש בו עיקולים, מה מיקום הדלתות וכו'.

חשוב מאוד שהמְמַפֶּה ישרטט בצורה נכונה את צורת החדרים ואת גודלם, כדי שלחבורה יהיה מושג כללי באשר לגודל המבוך וצורתו. אולם אין לבזבז זמן במדידות מדוייקות והכללת פרטים קטנים. זה יאט את קצב המשחק ולא יסייע במיוחד לד"שים. בדוק את מפת השחקנים מדי פעם, כדי להבטיח שהשרטוט נכון באופן כללי – אולם אל תתקן את כל הטעויות.

כאשר הד"שים בורחות או רודפות, אי־אפשר לְמַפּוֹת. שה"מ צריך לעקוב אחר מיקומן של המפלצות והד"שים בכל סיבוב. אפשר לתאר אזורים שלא מופו באופן כללי מאוד, ללא מדידה מדוייקת. ייתכן מאוד שהד"שים ילכו לאיבוד או יפגשו יצורים אחרים במהלך מרדף.

שיקולים מיוחדים

הרפתקת מבוך היא דבר מסוכן ביותר. יכולת הראייה של דמויות השחקנים, האופן בו הן מסתדרות עם דלתות וההיתקלויות שעומדות בפניהן, הם כולם היבטים חשובים מאוד במשחק.

ראייה במבוך

מבוכים הם מקומות חשוכים, ולכן על הד"שים להביא איתם מקורות תאורה. לפיד או עֲשָשִית מאירים למרחק 10 מטרים בכל כיוון. לפידים בוערים במשך 6 תורים (שעה אחת), ועששית מלאה בשמן בוערת 24 תורים (4 שעות). חשוב לזכור מי נושא את מקור התאורה, מפני שאדם יכול לשאת רק שני חפצים בידיו. לוחם, למשל, אינו יכול לשאת בידיו חרב שלופה, מגן ולפיד.

בני־אדם אינם יכולים לראות בחושך, אבל זכור, שאֶלְפים וגמדים כן יכולים. בעזרת ראיית־האינפרא שלהם, הם יכולים לראות עד למרחק של 20 מטרים, כל עוד אין מקור אור אשר יפריע להם בתוך אותם 20 מטרים. לרוב המפלצות ראיית־אינפרא או חושים מפותחים אחרים, אשר מאפשרים להן לגלות את הד"שים בחושך.

שמיעה במבוך

כל דמות יכולה להקשיב כדי לשמוע רעשים. לרוב, הצורך בכך מתעורר כאשר הקבוצה עומדת מול דלת או מכשול, שבצידו השני עלול להימצא משהו לא נעים. יש להשקיט כל רעש קבוע אחר כגון מים זורמים או תנועת הקבוצה, לפני שדמות יכולה לנסות להאזין לרעשים חלשים.

כאשר דמות מאזינה, באופן כללי או ליד דלת, גלגל 1ק6. אם התוצאה היא 1 (או 1 ו־2 עבור גמדים, אֶלְפים או זוטונים), כל רעש שניתן לשמוע באזור (או מצידה השני של הדלת) יישמע. עבור גנבים שמאזינים, גלגל כנגד יכולת שמיעת הרעשים שלהם. מפלצות שומעות בגלגול של 1. לאף דמות אסור להאזין באותה דלת יותר מפעם אחת בתור.

דלתות במבוך

מבוכים מלאים בדלתות. הדלתות עשויות בדרך־כלל מעץ, ולעיתים הן מחוזקות בפסי מתכת. לרוב, יש להן צירים ממתכת, למרות שצירי עור נפוצים גם־כן. לרוב הדלתות יש ידית או טבעת המאפשרות לפתוח אותן.

בדרך־כלל הדלתות סגורות, ולעיתים תקועות או נעולות. כל דמות יכולה לפתוח דלת על־ידי סיבוב הידית, משיכה בטבעת, דחיפת הדלת וכו'. לאחר שדלת נפתחת היא נסגרת בדרך־כלל לאט, מעצמה, אלא אם הד"שים דואגות לכך שהדלת תישאר פתוחה (על־ידי נעיצת יתד באדמה וכו'). נעיצת יתד בכדי לחסום דלת, אורכת תור אחד.

אם הדלת תקועה, יכולה ד"ש לנסות לפתוח אותה על־ידי גלגול 1ק6. בתוצאה של 5 או 6, הד"ש הצליחה לפתוח את הדלת. רק דמות אחת בתור יכולה לנסות לפתוח את הדלת. אם הד"שים נכשלו בניסיון הראשון לפתוח את הדלת, כל מפלצת שנמצאת בצידה השני אינה צריכה לבצע גלגול הפתעה, כאשר הקבוצה מצליחה לפתוח את הדלת. ניתן לשרוף או להרוס דלתות מעץ, בתוך 1ק4 תורים.

אי־אפשר לפתוח דלתות נעולות בכוח. כדי לפתוח את הדלת צריך גנב לפרוץ את המנעול (ראה עמ' 9), או שקוסם צריך להטיל לחש *פריצה*. לעיתים בנויות הדלתות כך שאפשר לפתוח אותן רק מצד אחד ואי־אפשר לפתוח אותן מהצד השני. אולם לחש *פריצה* כן יכול לפתוח דלתות כאלו משני הצדדים.

מפלצות יכולות תמיד לפתוח דלתות לא נעולות או תקועות, אבל הן אינן יכולות לפתוח דלתות נעולות (אלא אם יש להן מפתח והן יודעות כיצד להשתמש בו).

בין אם דלת נעולה, לא נעולה או תקועה, אין לדעת מה נמצא בצידה השני. ייתכן שיש שם אוצר עתיק או נערה במצוקה. ייתכן גם שיהיה שם דרקון רעב, או בור מלא בגז רעיל, וייתכן אפילו שהדלת עצמה ממולכדת.

רק גנב יכול לחפש מלכודות על דלתות. כאשר הוא עושה זאת, עליך לגלגל ק%, בין אם הדלת ממולכדת או לא (רק כדי שהשחקנים ימשיכו לנחש). אם הדלת ממולכדת והתוצאה שגילגלת שווה לאחוז מציאת המלכודות של הגנב או נמוכה ממנו, הוא רואה את המלכודת, ויש לו מושג כללי איזה סוג המלכודת זה. אחרת, אמור לו שהוא לא מצא מלכודות על הדלת (בין אם יש מלכודת ובין אם אין). זכור, שאם הגנב מוצא מלכודת, עליו לפרק אותה, כדי שאפשר יהיה לפתוח את הדלת בביטחון. הוא יכול גם להפעיל את המלכודת, לאחר שנקט בצעדים להגן על עצמו.

דלתות־סתרים: ברוב המקרים, דלתות במבוך גלויות לעין והד"שים יכולות להבחין בהן ללא מאמץ מיוחד. במבוכים רבים ישנן דלתות־סתרים. דלתות־סתרים הן דלתות שמוסתרות או מוסוות בצורה כלשהי.

כאשר הד"שים רוצות לחפש דלתות סתרים, עליהן לומר לך באיזה אזור הן מחפשות. (כל ד"ש יכולה לחפש בשטח של 3 מטרים על 3 מטרים בתור). גלגל 1ק6, עבור כל ד"ש שמחפשת (גם אם אין דלתות־סתרים באזור). בתוצאה של 1 (1 או 2 עבור אֶלְפים), הד"ש מצאה את דלת־הסתרים. על שה"מ לגלגל, גם אם אין דלת־סתרים באזור, כדי שהשחקנים ימשיכו לנחש.

ברגע שמישהו בחבורה מוצא דלת־סתרים ומספר עליה לאחרים, כל שאר החברים בקבוצה יוכלו למצוא אותה, גם אם הם עוזבים את האזור וחוזרים לאחר מכן.

היתקלויות במבוך

ישנם שני סוגים בסיסיים של היתקלויות: היתקלויות מתוכננות ומפלצות משוטטות. היתקלויות מתוכננות מתרחשות לרוב כאשר הד"שים מגיעות לאזור מסויים, כגון חדר. הן יכולות להתרחש גם כתוצאה מאירוע מסויים, כגון הדלקת לפיד בתוך מערה חשוכה מלאה בעטלפים.

היתקלויות מתוכננות נקבעות מראש. בתור שה"מ החלטת, שכאשר הד"שים יכנסו לחדר מסויים או יבצעו פעולה מסויימת הן יפגשו בדב"ש או במפלצת, או יפעילו מלכודת. לרוב, עליך להחליט כיצד המפלצת תגיב לד"שים או מה מפעיל את המלכודת וכיצד זה משפיע על הד"שים.

אם אתה משתמש באחת מההרפתקות המוכנות של ***מבוכים ודרקונים*** בהוצאת חברת ***"מיצוב בינלאומי"***, המֵידע הנ"ל הוכן עבורך. אם לא, עליך להמציא אותו לפני תחילת המשחק.

מובן שלא כל המפלצות שבמבוך נשארות במקום אחד. לעיתים הן משוטטות במבוך, והד"שים יכולות לפגוש אותן בכל זמן ובכל מקום. מפלצות אלה נקראות "מפלצות משוטטות".

כדי לקבוע מתי הד"שים פוגשות מפלצת משוטטת עליך לגלגל 6ק1 בסופו של כל תור שני. בתוצאה של 1, הד"שים פוגשות מפלצת משוטטת בתחילתו של התור הבא. בתור שה"מ, אתה רשאי, כמובן, לגרום למפלצות להופיע בכל עת שתרצה, וייתכן שתרצה לשנות את כוחן או מספרן של המפלצות כדי שיתאימו לנסיבות.

כדי להחליט איזה סוג מפלצות יפגשו הד"שים, אתה רשאי לגלגל קובייה עבור טבלת המפלצות המשוטטות. ההרפתקות המוכנות כוללות טבלאות מפלצות משוטטות, שתוכננו במיוחד לשימוש עם ההרפתקה. אבל אתה רשאי להשתמש בטבלה הכללית יותר, שמופיעה בספר הכללים. אם תיכננת את המבוך בעצמך (כפי שמוסבר בעמ' 59־60), אתה אפילו רשאי להמציא טבלת מפלצות משוטטות בעצמך!

לאחר שקבעת איזה סוג מפלצות משוטטות יפגשו הד"שים, עליך לקרוא את תיאוריהם. קבע כמה מפלצות יש על־ידי גלגול הקובייה המופיעה תחת הסעיף "מספר מופיע" בנתוני המפלצת. על המפלצת להופיע במרחק של 6ק2 x 3 מטרים מהד"שים, בכל כיוון שתחליט.

כאשר ההיתקלות מתחילה, עליך להשתמש בכל כישוריך כשה"מ, כדי לקבוע את תגובת המפלצת לד"שים. אם אתה נתקל בבעיה, זכור שאתה רשאי לבצע גלגול תגובה כדי לעזור לך להתחיל.

רשימת תור המשחק

1. מפלצות משוטטות: אם בדיקת המפלצות המשוטטות של סוף התור הקודם היתה חיובית, המפלצות מופיעות כעת. הן מופיעות במרחק של 6ק2 x 3 מטרים, בכל כיוון שתבחר.

2. פעולות: הד"שים מתארות מה שהדמויות שלהם עושות (מאזינות לדלת, נעות, מחפשות דלתות־סתרים וכו').

3. תוצאות: שה"מ מתאר מה קורה:

א. אם פעולת הד"שים מגלה משהו יוצא־דופן (דלת־סתרים, מלכודת וכו'), שה"מ אומר להם מה הם גילו.

ב. אם הד"שים נכנסות לאזור שלא מופה, שה"מ מתאר את האזור.

ג. אם לד"שים יש היתקלות, המשך את המשחק ברשימת ההיתקלויות.

4. בדיקת מפלצות משוטטות: בכל תור שני מגלגל שה"מ 6ק1. בתוצאה של 1, הד"שים פוגשות מפלצות משוטטות בתחילת התור הבא. עיין ב"מפלצות משוטטות" בספר הכללים (בצידה הפנימי של הכריכה האחורית) על־מנת לקבוע איזה מפלצות הם יפגשו.



בשעה שהד"שים עושות את דרכן במבוך, הן יפגשו מגוון רחב של יצורים וייתקלו בסוגים רבים של מלכודות. פגישות אלו נקראות היתקלויות.

במקרים רבים, מתחילה היתקלות כאשר ד"ש פותחת דלת ומגלה מפלצת הרובצת בצידה השני. לעיתים מתחילה היתקלות כאשר הד"שים פוגשות בדב"ש שמשוטטת במבוך, כאשר הן דורכות על מלכודת או כאשר מפלצת מתחילה לצוד אותן.

לפני פרוץ הקרב

ברגע שההיתקלות מתחילה, המשחק עובר מתורים לסיבובים בני עשר שניות.

טווח: מפלצות מופיעות לרוב במרחק של 3X6ק2 מטרים מהד"שים, בכל כיוון שתבחר.

תגובה: לרוב יחכו הד"שים לראות כיצד המפלצת מגיבה לפני שהן נוקטות בפעולה.

הפתעה: כאשר פורץ קרב, תמיד קיימת האפשרות שאחד הצדדים אינו מוכן. הם הופתעו.

גלגול ההפתעה אינו שלב בסדר הפעולות בקרב. זאת מפני שמבצעים גלגול הפתעה אחד רק בתחילת סיבוב הלחימה הראשון, ולעולם לא בשאר סיבובי הלחימה. אם אתה חש שאין סיכוי שאחד הצדדים יופתע, אתה רשאי לדלג על גלגול ההפתעה.

כל צד מגלגל 6ק1. אם צד כלשהו גילגל 1 או 2 הצד הזה הופתע. צד שהופתע אינו יכול להגן על עצמו או למנוע את הצד השני מלפעול במשך סיבוב הלחימה הראשון. הצד השני יכול לבצע כל פעולה שהוא מבצע כרגיל: תנועה, תקיפה, הטלת לחשים, דיבור ואפילו בריחה.

אם שני הצדדים הופתעו, שניהם יבלו את הסיבוב הראשון בלי לעשות כלום. אף צד אינו יכול לפעול ולכן אתה עובר מיד לסיבוב הקרב השני.

יוזמה

כאשר פורץ קרב, עליך להחליט איזה צד פועל ראשון. תהליך ההחלטה נקרא קביעת היוזמה.

בתחילת כל סיבוב בקש מאחד השחקנים לגלגל 6ק1 עבור הד"שים. אתה תגלגל 6ק1 עבור הדב"שים או המפלצות הנלחמות בד"שים. הצד שגילגל את התוצאה הגבוהה יותר, זוכה ביוזמה ופועל ראשון.

אם שני הצדדים גילגלו את אותו המספר, אף אחד אינו זוכה ביוזמה. הפעולות שלהם נעשות בו־זמנית. כלומר, כל צד מבצע את הפעולות שבשלב ב באותו הזמן. לדוגמא, כל הד"שים והמפלצות נעות באותו זמן. אפילו כאשר לשני הצדדים הנלחמים יש יוזמה בו־זמנית, השלבים של סדר הפעולות בקרב מבוצעים לפי הסדר.

החלטות במהלך סיבוב

לקוסם החמוש בפגיון יש אפשרויות רבות כאשר מתחיל קרב: הוא יכול לנוע, להטיל את הפגיון כמו נשק קליעים, להטיל לחש או לתקוף מישהו קרוב בקרב מגע. השחקן אינו צריך להחליט על דרך הפעולה בתחילת הסיבוב. הוא יכול להמתין ולראות איזה צד זוכה ביוזמה, מי נע וכו'. אולם ככל שהוא ממתין יותר, כך מצטמצמות האפשרויות שלו. ברגע ששלב התנועה של סדר הפעולות בקרב הסתיים, הוא אינו יכול לשוב אליו.

מוראל (כלל אפשרי)

מוראל הוא כלל אפשרי. כלומר, אתה יכול להשתמש בו רק אם אתה רוצה בכך. מוראל הוא מדידה של האומץ של היצור, נאמנותו ומצב־רוחו. על־ידי השימוש במוראל אתה יכול לגרום למפלצות להיראות מעט יותר מציאותיות. אבל אפשר ליהנות מהמשחק גם אם לא משתמשים במוראל.

בקרב, השחקנים מחליטים אם הדמות שלהם תילחם, תברח או תיכנע. ההחלטה תלויה בהם בלבד; אי־אפשר להכריח דמות להיכנע או לברוח, אם השחקן אינו רוצה בכך. הד"שים אמיצות או פחדניות, על־פי רצונם של השחקנים.

כדי לקבוע את אומץ הלב של המפלצת, עליך להשתמש במידת המוראל שלה. מידת מוראל גבוהה משמעותה, שהיצור אמיץ. מידת מוראל נמוכה משמעותה, שהיצור פחדן. מידת המוראל של יצורים מופיעה בתיאורם שבספר הכללים.

בדיקת מוראל: כדי לדעת אם מפלצת תמשיך להילחם, עליך לבצע בדיקת מוראל. גלגל 6ק2 והשווה את התוצאה למידת המוראל של המפלצת. אם התוצאה נמוכה ממידת המוראל או שווה לה, היא עברה את הבדיקה וממשיכה להילחם.

אם התוצאה גבוהה ממידת המוראל של היצור, הוא נכשל בבדיקה. במקרה כזה, היצור יברח, אם אפשר. אם אין לאן לברוח, הוא נכנע. אם היצור שנכנע הוא אינטליגנטי ויכול לדבר, ייתכן שהוא ינהל משא ומתן על חייו על־ידי הכוונת הד"שים לאוצר הקרוב שהוא יודע עליו.

מפלצת או דב"ש שמגלגלת 12 בבדיקת המוראל שלה נהיית פָנָטִית (קנאית). יצור פָנָטי אינו צריך לבצע בדיקת מוראל נוספת במהלך ההיתקלות.

מתי מבצעים בדיקות מוראל: אם החלטת להשתמש במוראל, בצע בדיקה כאשר היצור נפגע בפעם הראשונה. בצע בדיקה נוספת לאחר שהוא איבד שלושה רבעים מנקודות הפגיעה שלו. אם הד"שים נלחמות נגד קבוצת מפלצות, בצע בדיקת מוראל לאחר המוות הראשון באחד הצדדים. בצע בדיקה נוספת לאחר שמחצית מהמפלצות נהרגו או הוכנעו.

בדיקות מוראל הן שלב ב1 בסדר הפעולות בקרב. שים לב שבדיקת המוראל באה לפני ירי קליעים, קסם וקרב מגע בסדר הפעולות בקרב. כלומר, כאשר יצור נפגע או מאבד 3/4 מנקודות הפגיעה שלו, עליך לחכות עד לשלב ב1 של הסיבוב הבא ורק אז לבצע בדיקת מוראל. לדוגמא, אם דמות פוגעת במפלצת בסיבוב הלחימה הראשון, אינך מבצע את בדיקת המוראל עד לשלב ב1 של הסיבוב הבא.

מלווה מבצע בדיקת מוראל כאשר המעסיק שלו פוקד עליו לסכן את עצמו, כאשר שאר חברי הקבוצה אינם מסתכנים, או כאשר הוא נפצע ונותרו לו רבע או פחות מנקודות הפגיעה שלו.

בריחה

אם המפלצות נכשלות בבדיקת מוראל, הן בורחות (אם אפשר). הן מסתובבות ונמלטות במהירות המְרבית שלהן. אם הד"שים מחליטות לרדוף אחריהן, השתמש בחוק התנועה בקרב שבעמוד 25. קבע את היוזמה באופן רגיל, בכל סיבוב.

המפלצות ימשיכו לרוץ עד שהד"שים ישיגו אותן, או עד שהן נתקלות במבוי סתום, דלת נעולה וכו'. כאשר זה קורה, המפלצות נכנעות. לפעמים ייתכן שהן ייעלמו פתאום מעבר לפינות, יסגרו דלתות אחריהן, יימלטו למעברים סודיים וכו'. אם הד"שים לא הבחינו במפלצות כאשר הן עשו זאת, לשחקנים יש רק סיבוב אחד כדי לנחש לאן הלכו המפלצות. אם הם ניחשו נכון, הם יכולים להמשיך במרדף. אם לא – המפלצות מצליחות להימלט.

ייתכן כמובן, שהד"שים הן אלה שיחליטו לברוח. יש להן ברירה בין נסיגה לבריחה (ראה תנועה בקרב). ברגע שברור שהד"שים עוזבות את הקרב, בַּצֵע בדיקת מוראל עבור המפלצות. אם הן נכשלו, הן לא ירדפו אחר הד"שים. אם הן עברו, הן ירדפו אחר הד"שים עד אשר הד"שים נלכדות או פונות להילחם שוב.

אם הד"שים הצליחו לצאת מטווח הראייה של המפלצות ולפנות לתוך מסדרון צדדי, להיכנס לחדר או להגיע לפינה המחברת יותר ממעבר אחד, גלגל ק%. בתוצאה של 25% או פחות, המפלצות ממשיכות לרדוף. בתוצאה אחרת הן מאבדות את העקבות והד"שים נמלטות.

בריחה לפני הקרב: בתחילתו של קרב לא יברחו המפלצות מהד"שים. אולם הד"שים מצד שני, יכולות להחליט לברוח לפני שהקרב מתחיל בכלל.

אם הד"שים בורחות לפני תחילת קרב, בצע בדיקת מוראל עבור המפלצות. אם הן נכשלו בבדיקה, הן לא ירדפו אחר הד"שים. אם המפלצות עברו את הבדיקה, הן ירדפו אחר הד"שים.

במקרה כזה, אתה מתחיל במרדף ובהתחמקות. לד"שים יש יתרון של סיבוב אחד על המפלצות, הנעות במהירות המְרבית שלהן. אם לד"שים שונות קצב תנועה שונה, אתה רשאי לאפשר לכל ד"ש לנוע במהירות המְרבית שלה, או שכל הד"שים ינועו בקצב התנועה של הד"ש האיטית ביותר.

בצע גלגולי יוזמה באופן רגיל בכל הסיבובים. המפלצות נעות במהירות המְרבית שלהן, עד אשר הד"שים נלכדות או מתחמקות.

לעיתים משליכות הד"שים פתיון, כגון אוכל או אוצר, בתקווה שהמפלצות יעצרו להרים אותו. אם הד"שים מפילות חפץ שלאותן מפלצות יש עניין בו, גלגל 1ק6. בתוצאה של 1, 2 או 3 ייתכן שהמפלצות יעצרו ויוותרו על המרדף – תלוי במידת התבונה שלהן (נתון להחלטתו של שה"מ). אם לא – הן ימשיכו במרדף. הד"שים רשאיות להשתמש בפתיון אחד עבור כל היתקלות.

בשלב בדיקת המוראל בכל סיבוב חמישי של המרדף, בצע בדיקת מוראל עבור המפלצות. אם הן נכשלו במוראל, הן יוותרו על המרדף.

רשימת ההיתקלות

1. זמן משחק: זמן המשחק עובר מתורים בני עשר דקות לסיבובים בני עשר שניות.
2. הפתעה: שני הצדדים מבצעים גלגולי הפתעה, בהתאם לנסיבות.
3. יוזמה: שני הצדדים מבצעים גלגולי יוזמה, על־מנת לקבוע מי נע, מדבר או תוקף ראשון. אם פורץ קרב או הטלת לחשים, המשחק עובר, בשלב זה, לסדר הפעולות בקרב.
4. תגובות: אם שה"מ אינו יודע כיצד המפלצות יגיבו לד"שים, הוא מבצע גלגול תגובה כדי לקבוע את התגובות ההתחלתיות.
5. תוצאות:

א. אם הד"שים מפעילות מלכודת, שה"מ מיישם את התוצאות.

ב. אם שני הצדדים מדברים, עליך לשחק את התפקידים עד אשר מגיעים להסכמה, צד אחד בורח, או פורץ קרב.

ג. אם הד"שים בורחות, בצע בדיקת מוראל עבור המפלצות או הדב"שים, על־מנת לראות אם הן רודפות אחריהן. אם כן, השתמש בחוקי המרדף וההימלטות על־מנת לקבוע אם הן מצליחות להימלט.

ד. אם צד אחד או שני הצדדים תוקפים לאחר ההיתקלות הראשונית, המשחק נמשך עם סדר הפעולות בקרב (התחל בשלב 1 וגלגל שוב יוזמה).

6. סוף ההיתקלות: לאחר סוף ההיתקלות, התחל את המשחק בתור חדש. הנח תמיד שההיתקלות אורכת תור שלם, כדי לסיים את הקרב, לנוח, לקחת שלל וכו'.



כאשר תור המשחק מוביל להיתקלות וההיתקלות מובילה לקרב, הלחימה מבוצעת בסיבובי לחימה. סיבוב הוא 10 שניות של זמן משחק.

במהלך סיבוב יכולה דמות לבצע פעולה אחת: לנוע, לתקוף, להטיל לחש, לדבר, לשתות *שיקוי ריפוי* או כל פעולה אחרת, שאדם מסוגל לבצע ב־10 שניות. דמות אינה יכולה לבצע שתי פעולות בסיבוב אחד, כמו למשל לרוץ 7 מטרים ולתקוף. על הדמות לרוץ בסיבוב אחד ולתקוף בסיבוב הבא.

כמובן, שבמהלך הקרב לא כולם נעמדים ונלחמים זה בזה. כאשר דמות תוקפת במהלך סיבוב, אנו מניחים שהיא מִתמַרנת לעמדה נוחה. כדי לשקף את התמרונים, יכולה דמות לנוע למרחק של עד מטר וחצי בזמן לחימה. היא יכולה להסתובב, לנוע ולקפץ עד למרחק של מטר וחצי תוך כדי לחימה. תמרונים מסוג אלה אינם נחשבים כפעולה במהלך סיבוב.

קרב מגע מתייחס לקרב פנים־אל־פנים בלבד. בלחימה, הכוונה היא לקרב מגע, קליעים, וקסמים גם יחד.

סדר הפעולות בקרב

סדר הפעולות בקרב הוא רשימה שנועדה לסייע לשה"מ – היא כוללת את כל סוגי הפעולות שיכולות להתרחש במהלך סיבוב קרב אחד. זכור – אלה הם קווים מנחים. על שה"מ להשתמש בשכל הישר שלו. התעלם מסדר הפעולות, אם אתה חש שזה דרוש. חלק מהמושגים שברשימה יוסברו בהמשך.

א. כל צד מגלגל 1ק6 לקביעת היוזמה.

ב. הצד שזכה ביוזמה פועל ראשון ומבצע:

1. בדיקת מוראל (רק למפלצות ולדב"שים).
2. תנועה (על־פי קצב התנועה לסיבוב), כולל תמרוני הגנה.
3. דמויות המשתמשות בירי קליעים תוקפות.
   א) הן בוחרות מטרה.
   ב) הן מבצעות גלגולי פגיעה.
   ג) הן מבצעות גלגול נזק עבור פגיעות מוצלחות.
4. דמויות המשתמשות בקסם מטילות לחשים.
   א) הן בוחרות מטרות.
   ב) המטרות מבצעות גלגולי הצלה.
   ג) שה"מ מיישם את התוצאות.
5. דמויות הנלחמות בקרב פנים־אל־פנים תוקפות.
   א) הן בוחרות מטרה.
   ב) הן מבצעות גלגולי פגיעה.
   ג) הן מבצעות גלגול נזק עבור פגיעות מוצלחות.

ג. הצד שהפסיד ביוזמה מבצע את כל השלבים שתחת סעיף ב.

ד. שה"מ מכריז על התוצאות.

שה"מ צריך להסביר לשחקנים כל מה שקורה בסיבוב. לאחר מכן, אתה מוכן להתחיל את הסיבוב השני.

מוראל (שלב ב1)

בדיקות מוראל הוסברו במלואן בפרק הקודם על היתקלויות.

תנועה בקרב (שלב ב2)

תנועה רגילה הוסברה בפרק "תור המשחק". במצב רגיל, דמות יכולה לנוע בסיבוב למרחק 1/3 מתנועתה בתור. לדוגמא, ד"שים יכולות לנוע באופן רגיל 13 מטרים בסיבוב קרב. חוקי המעמסה עדיין תְקֵפים (ראה מעמסה, עמ' 20). כשד"ש מעורבת בקרב, ייתכן שתנועותיה מוגבלות בגלל המקום הקטן או הצפיפות. השתמש בשכל הישר.

ישנן שתי דרכים לעזוב קרב: על־ידי נסיגה או על־ידי בריחה. כאשר דמות נסוגה היא עוזבת בזהירות, תוך כדי צפייה בקרב. נסיגה היא סוג מיוחד של תמרון: הדמות הנסוגה נעה בקצב של 2 מטרים לסיבוב. כאשר היא נעצרת, היא יכולה להצטרף שוב לקרב (אם התוקף עקב אחריה).

כאשר דמות בורחת, היא מסתובבת ורצה במהירותה המְרבית. התוקף זוכה בבונוס לחימה אם הוא מסוגל לתפוס את המגן או לפגוע בו (יתואר בהמשך). הדמות שבורחת אינה יכולה לתקוף בחזרה את יריבה.

קרב קליעים (שלב ב3)

לעיתים נמצאים היריבים במרחק של מטרים רבים אלה מאלה כאשר פורץ הקרב. הם יורים בקשתות, ברובי קשתות, ובקליעים ואפילו משליכים דברים אלה על אלה. סוג זה של קרב נקרא קרב קליעים. כלי־הנשק שבהם משתמשים בקרב קליעים הם כלי־נשק נורים או מושלכים. ההבדל הוא שבכלי־נשק נורים משתמשים במתקן כלשהו כדי לשגר את החפץ ואילו את כלי־הנשק המושלכים, הנלחמים פשוט זורקים בידיהם.

בטבלת ירי הקליעים מופיעים כל הקליעים וכלי־הנשק המושלכים.

בשלב 3א, בוחרים התוקפים מטרות. אם התוקף הוא ד"ש, שאל את השחקן באיזו מטרה הדמות שלו מנסה לפגוע. אם התוקף הוא דב"ש או מפלצת, אמור לשחקנים מה המטרה שבה היא מנסה לפגוע.

בשלב 3ב התוקפים מבצעים גלגולי פגיעה. התוקף מגלגל 1ק20. הַשווה את תוצאת הגלגול לטבלת גלגולי הפגיעה של הדמות. הַשווה את תוצאת הגלגול למספר שבטבלת גלגולי הפגיעה השָווה לדרג"ש המטרה. אם התוצאה של גלגול התוקף נמוכה מאותו מספר, התוקף החטיא את המטרה. אם התוצאה שווה או גבוהה מאותו מספר התוקף פגע במטרה.

תוקפים אשר לא ביצעו גלגולי פגיעה מוצלחים מדלגים על שלב 3ג. אולם תוקפים שפגעו במטרות, מגלגלים עבור הנזק בשלב 3ג. עיין בטבלת ירי הקליעים על־מנת לראות באיזה סוג קובייה משתמשים כדי לקבוע נזק. בקש מהתוקף לבצע את הגלגול ולאחר מכן על המגן להחסיר את התוצאה מנקודות הפגיעה שלו.

טבלת גלגולי פגיעה

הטלת קו20 על־ידי

סוג ודרגה	**9**	**8**	**7**	**6**	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**	**0**	**-1**	**-2**
						דרג"ש המטרה						
אדם רגיל	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
לוחם 1־3, אֶלף 1־3, גמד 1־3, כוהן 1־4, גנב 1־4, זוטון 1־4, קוסם 1־5	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
לוחם 4־5, אֶלף 4־5, גמד 4־5, כוהן 5, גנב 5, זוטון 5	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

כאשר החיצים מתחילים לעוף, ישנם ארבעה דברים היכולים לגרום לשינוי בגלגול הפגיעה של התוקף: זריזות, טווח, מחסה וקסם.

זריזות: עיין בטבלת הבונוסים והעונשים עבור מידות תכונה (במסך לשה"מ או בספר הכללים). כאשר דמות מבצעת ירי קליעים, השווה את מידת הזריזות שלה לטבלה. אם הטבלה מראה שעליה לקבל בונוס או עונש בגלל מידה גבוהה או נמוכה של זריזות, הוסף את הבונוס (או החסר את העונש) מגלגול הפגיעה שלה.

טווח: ד"שים יכולות לירות או לזרוק נשק קליע למרחק מוגבל. המרחק הזה נקרא טווח. הטווח מחולק לשלושה: קצר, בינוני ורחוק.

כל כלי יעיל בטווחים שונים. לכן מופיעים הטווחים הקצרים, הבינוניים והארוכים עבור כל כלי־נשק בטבלת ירי קליעים:

טבלת ירי קליעים

		טווח במטרים	
נשק נורה	**קצר (+1)**	**בינוני (0)**	**ארוך (–1)**
קשת ארוכה	2־23	24־47	48־70
רובה־קשת	2־20	21־40	41־60
קשת קצרה	2־17	18־33	34־50
קלע	2־13	14־27	28־53
נשק מושלך			
חנית	2־7	8־13	14־20
שמן, מים קדושים	2־3	4־10	11־17
גרזן יד	2־3	4־7	7־10
פגיון	2־3	4־7	7־10
חפצים שונים	2־3	4־7	7־10

שים־לב שכלי־נשק קליעים מחולקים לשני סוגים. אי־אפשר להשתמש בנשק נורה, אם המטרה נמצאת במרחק של פחות מ־2 מטרים. בנשק מושלך אפשר להשתמש בטווח של פחות מ־2 מטרים, אולם במרחקים כאלה, הוא הופך להיות נשק מגע. שני סוגי הנשק גורמים לנזק המופיע בטבלת ירי הקליעים.

אם התוקף יורה על מטרה בטווח הקצר של כלי־הנשק, הוסף +1 לגלגול הפגיעה. אם המטרה היא בטווח בינוני, אין שינוי בגלגול הפגיעה. אם המטרה בטווח רחוק, התוקף מחסיר 1– מגלגול הפגיעה.

מחסה: קשה יותר לפגוע במתגוננים, כאשר הם מסתתרים מאחורי משהו. עד כמה יותר קשה? זה תלוי בטיב המחסה ובכמה מגופה של הדמות מוסתר.

התוקף ישא בעונש של 1– בגלגול הפגיעה עבור כל רבע מגופה של המטרה אשר מוגן על־ידי מחסה (עֲגֵל כלפי מעלה). בתור שה"מ עליך להשתמש בשיקול הדעת שלך כדי לקבוע כמה מגופו של המגן מוסתר.

אם נשק הקליע של התוקף אינו יכול לחדור דרך המחסה, החסר עונש נוסף של 1–. לדוגמא, קרוב לוודאי שחץ לא יחדור דרך גזע עץ ויפגע בדמות שמאחוריו. מגן אינו נחשב כמחסה (הוא נחשב כשריון).

אם השפעת המחסה של דמות מגיעה ל־5– נקודות, המטרה מוסתרת לגמרי מאחורי משהו שנשקו של התוקף אינו יכול לחדור דרכו. אי־אפשר לתקוף.

אולם תפיסת מחסה יכולה לעבוד לטובת הדמות ולרעתה. מתגונן מכוסה לגמרי (בין אם הקליע יכול לחדור דרך המחסה ובין אם לא) אינו יכול לבצע גלגול פגיעה כנגד התוקף באותו סיבוב. הוא יכול רק לתקוף מישהו אחר. אם דמות שמוסתרת לגמרי רוצה לתקוף בעזרת קליעים, עליה לחשוף לפחות רבע מגופה.

השפעות על גלגולי פגיעה בקרב קליעים: אין זה יוצא־דופן שתהיה יותר מהשפעה אחת על קרב קליעים. כאשר זה קורה, חבר וחסר את כל הבונוסים והעונשים שמשפיעים על גלגול הפגיעה.

לדוגמא, תוקף בעל מידת זריזות 17 יורה חץ קסום 1+ על מטרה מוסתרת למחצה מאחורי קיר אבן בטווח רחוק. השפעות על גלגול הפגיעה של התוקף יהיו: זריזות 2+, טווח 1–; מחסה 3– (החץ אינו יכול לחדור דרך קיר אבן ולכן התוקף סופג עונש נוסף של 1–); חץ קסום 1+. ההשפעה הסופית לתוקף תהיה 1– (= 2–1–3+1).

שמן ומים קדושים בנשק קליע: יש צורך להרחיב אודות שני כלי־הנשק המושלכים האלה. במים קדושים ניתן להשתמש כנגד אל־מתים (אם מפלצת היא אל־מת, הדבר מופיע בתיאורה). מים קדושים שמורים בצלוחיות זכוכית מיוחדות שנשברות בעת פגיעה. כאשר צלוחית מים קדושים פוגעת, האל־מת סופג 1ק8 נקודות נזק.

שמן נמצא בתוך בקבוק זכוכית. לעיתים קרובות הוא מושלך לעבר מפלצות (במהלך סיבוב אחד), ומוצת לאחר מכן (בסיבוב הבא) כדי לגרום 1ק8 נקודות נזק. אולם לפני שהשמן משפיע, יש לבצע גלגול פגיעה מוצלח, כדי לקבוע אם הבקבוק נשבר על המפלצת. הדמות האוחזת בלפיד (או מקור אש אחר) צריכה לבצע גלגול פגיעה נוסף על־מנת להדליק את השמן. גלגול פגיעה זה נעשה כנגד דרג"ש 9 (בתוספת השפעת המחסה או בהחסרתו) במקום הדרג"ש הרגיל של היצור, זאת מפני שכל מה שהדמות מנסה לעשות הוא, להדליק את השמן על־ידי נגיעה בו עם הלפיד.

כאשר מצליחים להצית את היצור, הוא יבער במשך שני סיבובים ויספוג 1ק8 נקודות נזק בכל סיבוב. כל דמות זקוקה לשני סיבובים כדי לכבות את הלהבות על־ידי גלגול על האדמה, החנקת האש וכו'.

הבקבוק נשבר גם אם גלגול הפגיעה הראשון מחטיא, אולם השמן נשפך באזור שבו הוא אינו גורם לנזק.

לעיתים, נשברים בקבוקי שמן על הרצפה בכוונה ובכך גורמים לשלולית שמן בקוטר של מטר. אם השלולית תוצת, היא תבער במשך עשרה סיבובים ותגרום לכל יצור שדורך בתוכה 1ק8 נקודות נזק לסיבוב. שוב, הדמות זקוקה לשני סיבובים כדי לכבות את הלהבות שאחזו בה.

הסבת נזק: התוקפים שביצעו גלגולי פגיעה מוצלחים בשלב ב3, מבצעים גלגולי נזק בשלב ג3. הם מגלגלים את קוביית הנזק הרשומה ליד כלי־הנשק שבו הם השתמשו. קוביות הנזק מופיעות בטבלת הציוד (עמ' 13). התוצאה היא מספר נקודות הנזק שנגרמו. את התוצאה הזו יש להחסיר מנקודות הפגיעה של המגן.

אם ד"ש מאבדת נקודות פגיעה, על השחקן שמשחק את הדמות לרשום את מספר נקודות הפגיעה שהדמות איבדה בדף הדמות שלו. אם דב"ש או מפלצת סופגת נזק, עליך לרשום את מספר נקודות הפגיעה שהיא איבדה ברשימות שלך.

אם דמות או מפלצת מאבדת את כל נקודות הפגיעה שלה בקרב, בסוף אותו שלב היא מתמוטטת לרצפה ומתה. היא יכולה לבצע רק את מה שהיא עשתה באותו השלב שבו מתה. אם הדמות היתה באמצע ביצוע פעולה שנמשכת מספר שלבים, היא לא תחיה מספיק זמן להשלים את הפעולה.

קרב קסום (שלב ב4)

מטבעו, קסם הוא פעולה מיוחדת. אולם כאשר משתמשים בו בקרב, הוא פועל בצורה הדומה לקרב פנים־אל־פנים או קרב קליעים.

בשלב 4א, בוחר מטיל הלחש מטרה או מטרות. אם מטיל הלחש הוא ד"ש, הוא יאמר לך איזה לחש הוא מטיל ועל מי הוא רוצה שהלחש ישפיע. אם מטיל הלחש הוא דב"ש, פשוט אמור לשחקנים, שהוא מטיל לחש. אל תאמר להם איזה לחש הוא מטיל (כך יהיה המשחק מותח יותר).

בשלב 4ב, אתה קורא את תיאור הלחש בספר הכללים (לאחר זמן־מה, לא תיאלץ לעשות זאת לעיתים קרובות. תגלה שאתה זוכר את הלחשים שבהם אתה משתמש לעיתים קרובות).

כאשר הלחש דורש גלגול הצלה, אמור לשחקן כנגד איזה סוג הוא ניצל. אם המטרה היא ד"ש, השחקן מגלגל 1ק20 ומשווה את התוצאה למספר גלגול ההצלה המתאים בדף הדמות שלו. אם המטרה היא מפלצת, אתה מגלגל 1ק20 ומשווה את התוצאה למספר גלגול ההצלה המתאים למפלצת. השתמש בגלגולי הצלה של סוגי הדמויות השונים עבור דב"שים.

בשלב 4ג, אתה מיישם את התוצאות. אם הלחש גורם לנזק, המטרות שהצליחו בגלגול ההצלה סופגות חצי מהנזק הרגיל. אלה שנכשלו, סופגות את מלוא הנזק.

אם הלחש גורם לתוצאות שאינן נזק, המטרות שהצליחו בגלגול מתחמקות לגמרי מהשפעת הלחש (בהנחה שהן רוצות בכך). מטרות שנכשלו בגלגולי ההצלה סופגות את ההשפעות שמופיעות בתיאור הלחש.

קרב פנים־אל־פנים (שלב ב5)

קרב פנים־אל־פנים או קרב מגע, מתרחש כאשר שתי דמויות או יותר עומדות זו מול זו ונלחמות באגרופים, באלות, בחרבות או בכל כלי־נשק שהן מסוגלות לאחוז בידיים ולהכות בעזרתו את היריב. על־מנת לנהל קרב פנים־אל־פנים, ראה את השלבים שבסדר הפעולות בקרב שלב ב5.

בשלב 5א התוקפים בוחרים מטרות. אם התוקף הוא ד"ש, שאל את השחקן באיזו מטרה הוא מנסה לפגוע. אם התוקף הוא דב"ש או מפלצת, אמור לשחקנים באיזו מטרה הוא מנסה לפגוע.

בשלב 5ב, התוקפים מבצעים גלגולי פגיעה בעזרת טבלת גלגולי הפגיעה (כמו בקרב קליעים).

ישנן מספר השפעות על גלגול הפגיעה:

טבלת השפעות על גלגולי פגיעה

אירוע	**התאמה**
התקפה מאחור	+2 בונוס לגלגול הפגיעה
התוקף אינו רואה את המטרה	–4 עונש לגלגול הפגיעה
מפלצת גדולה מאדם תוקפת זוטון	–1 עונש לגלגול הפגיעה
מטרה עייפה	+2 בונוס לגלגול הפגיעה
מטרה מוסתרת	–1 עד –4 לגלגול הפגיעה (ירי קליעים בלבד)

תלד"0 (אפשרי): השימוש בתלד"0 הוא דרך קלה יותר לזכור גלגולי פגיעה. תלד"0 הם ראשי התיבות של "תוצאה לפגיעה בדירוג שריון 0". טבלת גלגולי הפגיעה לד"שים מראה איזו תוצאה צריכה דמות, על־מנת לפגוע בדירוג שריון 0; לדוגמא, לוחם מדרגה ראשונה זקוק ל־19 או יותר על־מנת לפגוע במטרה בעלת דרג"ש 0. במקום לעיין בטבלת גלגולי הפגיעה לפני כל התקפה, כל מה שעליו לזכור הוא, שתלד"0 שלו הוא 19.

בכל פעם שהלוחם תוקף, הוא מגלגל ק20 כרגיל. לאחר מכן הוא מוסיף את ההשפעות השונות, כגון בונוסים עבור נשק קסום או השפעות מידת תכונה. לבסוף הוא מוסיף את דירוג השריון של המגן.

אם הסך־הכל הוא מעל התלד"0 שלו (19), הוא פגע. שים לב שדירוג שריון שלילי יש להחסיר מהגלגול, וכך המטרה הופכת קשה יותר לפגיעה.

שלב ג

לאחר שהצד שזכה ביוזמה תוקף, הצד שהפסיד ביוזמה מקבל הזדמנות לתקוף. הצד שהפסיד ביוזמה מבצע את כל הפעולות של שלב ב בסדר הפעולות בקרב.

שלב ד

ברגע שההיתקלות הסתיימה, בצע רישום של תוצאות הקרב. רשום את כל המפלצות שהד"שים נלחמו נגדן ומה קרה להן. האם הד"שים הרגו את המפלצת? האם הן ברחו מפניה? האם המפלצת הרגה מישהו מהד"שים? רישומים אלו אינם צריכים להיות ארוכים או מסובכים, כל עוד הם עוזרים לך לזכור מה התרחש.

כמו כן, בקש מהשחקנים להכין רישום של כל הציוד שבו השתמשו (לדוגמא, אם הם זרקו בקבוק מים קדושים על זוֹמבּי), חיצים שאבדו, פציעות שספגו וכו'. לעיתים, כאשר הד"שים מביסים את המפלצת, הן יגלו חלק מהאוצר שהמפלצת גנבה מדמויות חסרות־מזל אחרות במשך השנים. עליהן לבצע רישום של כל האוצר שהן מצאו.

ריפוי פצעים

ברוב הפעמים נרפאות הד"שים באמצעים קסומים: על־ידי שתיית שיקוי או הטלת לחש. ריפוי קסום מתרחש מיד, ללא צורך במנוחה. הוא יכול להתבצע כשנמצאים עדיין במבוך.

לעיתים אין בנמצא אמצעים קסומים לצורך ריפוי. על הד"שים לרפא את עצמן על־ידי מנוחה. עבור כל יום מלא שדמות נחה, שפירושו לשכב במיטה ולא לעשות דבר, היא מקבלת בחזרה 1ק4 נקודות נזק.

כאשר דמות נחה בעיירה, אין צורך להשתמש בתורים. פשוט אמור, "עבר עוד יום גלגל 1ק4 עבור ההחלמה".

אפשר להשתמש בשיטות שונות של החלמה ביחד, כדי להשיב נקודות נזק. למשל, ד"ש יכולה לנוח, לשתות *שיקוי ריפוי*, ולבקש מכוהן להטיל עליה לחש *ריפוי פצעים קלים* באותו היום.

יש מפלצות אשר גורמות נזק חמור מנשיכה. חלקן מעבירות מחלות. ייתכן שהד"שים אספו חפץ מקולל במהלך ההרפתקה. מנוחה לא תרפא אף אחד מהמצבים האלה. כוהן מדרגה גבוהה (הנמצא בעיירה) יכול להטיל לחש *ריפוי מחלה* או *הסרת קללה*, תמורת תשלום.



רשימת הלחשים

לחשים מחולקים לשתי קבוצות: לחשי כוהנים ולחשי קוסמים. רק כוהנים יכולים להשתמש בלחשי כוהנים, כוהנים אינם יכולים להשתמש בלחשי קוסמים. קוסמים, אֶלְפִים ומפלצות מסויימות יכולים להשתמש בלחשי קוסמים. לחלק מהלחשים יש גירסת כוהנים וגירסת קוסמים.

לכל לחש יש טווח, משך פעולה והשפעה. מטרת הלחש יכולה להיות אדם, חפץ או האזור שמטיל הלחש רוצה להשפיע עליו. יש לחשים שמשפיעים רק על המטיל אותם ואי־אפשר להטילם על אחרים. אם בטווח רשום "מגע" פירושו שעל המטיל לגעת במטרה.

את הלחשים המסומנים בכוכבית (*) ניתן "להפוך". השפעות הלחש ההופכי רשומות בתיאור הלחש הרגיל. על מטיל הלחש להיות לפחות בדרגה רביעית לפני שיהיה מסוגל להפוך לחשים. כמו כן עליו ללמוד את הלחש ההופכי. לחש הופכי אינו תופס מקום נוסף בספר הלחשים של הקוסם.

לחשי כוהן

עוצמה ראשונה	עוצמה שנייה
אור*	ברכה*
גילוי קסם	הקסמת נחש
גילוי רוע*	חסינות לאש
הגנה מרוע	ידיעת נטייה**
טיהור מים ומזון	מאחז איש*
חסינות לקור	מציאת מלכודות
סילוק פחד*	שיחת חיות
ריפוי פצעים קלים*	שקט ברדיוס 5 מ'

לחשים עם כוכבית הם לחשים הפיכים.

לחשי כוהן מעוצמה ראשונה

*אור**

טווח: 40 מטרים
משך פעולה: 12 תורים
השפעה: כדור בקוטר 10 מטרים

לחש זה יוצר כדור גדול של אור, כאילו הודלק לפיד בוהק. אם הלחש מוטל על חפץ (כגון כלי־נשקו של הכוהן), האור ינוע עם החפץ. אם הוא מוטל על עיניו של יצור, יהיה על יצור זה לבצע גלגול הצלה כנגד לחשים. אם גלגול ההצלה נכשל, הקורבן מתעוור מהאור, למשך פעולתו של הלחש.

הלחש ההופכי, *חושך*, יוצר מעגל של חושך בקוטר של 10 מטרים. אי־אפשר לראות לתוך האזור, אלא אם יש לך ראיית־אינפרא. *חושך* יכול לבטל לחש *אור*, אם הוא הוטל עליו. הוא עצמו יכול להתבטל על־ידי הטלת לחש *אור*. אם לחש *חושך* מוטל לעיניו של יריב, *החושך* גורם לעיוורון למשך פעולת הלחש או עד לביטולו. המטרה יכולה לבצע גלגול הצלה נגד לחשים. אם הגלגול מצליח, הלחש אינו פוגע.

גילוי קסם

טווח: 0
משך פעולה: 2 תורים
השפעה: כל מה שנמצא ברדיוס של 20 מטרים

לחש זה מאפשר לכוהן להבחין בזוהר הנובע מכל חפץ, יצור או מקום קסום בתחום ההשפעה של הלחש. השפעת הלחש אינה נמשכת זמן רב, ורצוי לשמור אותו עד לרגע בו ירצה הכוהן לברר אם דבר־מה שנמצא במהלך ההרפתקה הוא קסום. לדוגמא, ייתכן שדלת סגורה על־ידי קסם, או שאוצר שנתגלה הוא קסום, או אפילו דב"ש כלשהי היא אשליה קסומה. אין גלגול הצלה.

גילוי רוע

טווח: 40 מטרים
משך פעולה: 6 תורים
השפעה: כל מה שנמצא ברדיוס של 40 מטרים

לחש זה מאפשר לכוהן לזהות בתוך אזור ההשפעה, חפצים שהוטל עליהם כישוף רשע, על־ידי זוהר שנובע מהם. יצורים בטווח ההשפעה, אשר רוצים להרע לכוהן יזהרו גם כן: הכוהן אינו יכול לקרוא את מחשבותיהם של היצורים. זכור כי "תוֹהֲנִי" אין משמעותו בהכרח רשע. למרות שליצורים תוֹהֲנִים רבים יש כוונות רעות. מלכודות ורעלים אינם טובים או רעים, הם פשוט מסוכנים. הם לא יושפעו על־ידי הלחש. אין גלגול הצלה.

הגנה מרוע

טווח: 0
משך פעולה: 12 תורים
השפעה: הכוהן בלבד

לחש זה יוצר מחסום קסום ובלתי נראה סביב גופו של הכוהן (במרחק של פחות מ־3 ס"מ מגופו). מחסום זה גורם לעונש של 1– לגלגול הפגיעה של התקפות כנגד הכוהן, והכוהן זוכה לבונוס של 1+ לכל גלגולי ההצלה שלו, למשך פעולת הלחש.

בנוסף, יצורים מכושפים (ראה "מכושף" במילון) אינם מסוגלים אפילו לגעת בכוהן; הם רשאים להשתמש אך ורק בהתקפות קליעים או בהתקפות קסומות. לחש זה אינו בולם את לחש הקוסם *קליע קסם*.

אם הכוהן תוקף משהו לפני תום פעולת הלחש, חל שינוי קל בהשפעתו. מאותו רגע, יצורים מכושפים יכולים לפגוע בכוהן, אבל השפעות גלגול הפגיעה וגלגול ההצלה עדיין תְקֵפות למשך פעולת הלחש. אין גלגולי הצלה כנגד השפעות לחש זה.

חסינות לקור

טווח: 0
משך פעולה: 6 תורים
השפעה: כל יצור ברדיוס של 10 מטרים

לחש זה מאפשר לכל היצורים הנמצאים בטווח של 10 מטרים מהכוהן לעמוד בטמפרטורות מקפיאות מבלי להינזק, למשך זמן השפעת הלחש. בנוסף לכך, אלו המושפעים מן הלחש זוכים בבונוס 2+ לגלגולי ההצלה שלהם כנגד התקפות קור.

נזק שנגרם מהקור מופחת בנקודה אחת, עבור כל קוביית נזק (אבל הוא לא ירד מתחת למינימום של נקודת נזק אחת עבור כל קובייה). תחום ההשפעה נע יחד עם הכוהן. אין גלגול הצלה.

דוגמא: הקבוצה רואה דרקון לבן מתקרב (אשר נשיפתו היא מכת קור). הכוהן מזהיר את האחרים להישאר בקרבתו ומטיל את הלחש. כל הדמויות, הנשארות בטווח של 10 מטרים מהכוהן זוכות בבונוס של 2+ לגלגול ההצלה שלהן כנגד נשיפת דרקון.

טיהור מים ומזון

טווח: 3 מטרים
משך פעולה: תמידי
השפעה: ראה הסבר

לחש זה הופך מזון ומים שקוללו או הורעלו לבטוחים לאכילה ולשתייה. הלחש מסוגל לטהר מנה אחת של מזון (מנות ברזל או מנות רגילות), או 6 נאדות של מים או מזון רגיל, בכמות המספיקה להאכיל תריסר אנשים. אם הלחש מוטל על שלולית בוץ, הלכלוך ישקע ותישאר בריכת מים טהורים וצלולים. לחש זה אינו משפיע על יצור חי כלשהו. אין גלגול הצלה.

דף דמות למשחק מבוכים ודרקונים

שם השחקן ________ שם שליט המבוך ________

שם הדמות ________ נטייה ________

סוג ________ דרגה ________

דרוג שריון | קוביות פגיעה | נקודות פגיעה | סמל או ציור הדמות

תכונות		השפעות
כוח		לפגיעה בקרב מגע, לנזק בקרב מגע, לפתיחת דלתות
תבונה		(ראה השפעות של תבונה בספר הכללים למספר שפות)
חוכמה		על גלגולי הצלה המבוססים על קסם
זריזות		לגלגולי פגיעה בירי קליעים משפיע על דרג"ש
כושר		על גלגולי פגיעה לנקודות נזק
כריזמה		על גלגולי תגובה, קובע גם מוראל של שכירים

גלגולי הצלה

- קרן מוות או רעל
- בדידי קסם
- שיתוק או הפיכה לאבן
- נשיפת דרקון
- מטות או לחשים

שפות:

כשרונות מיוחדים: לחשים, כשרונות גנב, גירוש אל מתים וכדומה

דרג"ש המטרה:

גלגול הפגיעה הנדרש

טבלת גלגול פגיעה

9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

השפעות גלגול פגיעה

מגע	קליעים

ציוד נישא

חפצים רגילים

חפצים קסומים

הערות נוספות כולל מקומות שנחקרו, אנשים ומפלצות בהם פגשת

כסף ואוצרות

פ"פ:

פ"ז:

פ"א:

פ"כ:

פ"נ:

אבני חן:

ערך כולל:

נסיון

ניקוד דרישה ראשית

בונוס/עונשין

לדרגה הבאה נדרש: